TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

BITTI-kirjat

PELIT 1989

Hinta 39:—

KEVÄT

YLI 100 PELIARVOSTELUA
MUKANA MYÖS HUIPPU-UUTUUDET

JOYSTICKIT KAUTTA AIKAIN

PD-PELIEN PARHAIMMISTO

PELIVINKKEJÄ JOKA MAKUUN

SCIFI JA PC

● ROOLIPELAAMISEN JUHLAA

PURE NURMEA — jalkapallopelien MM-kisat
TV-SARJASTA PELIKSI — kumpi parempi?
DINOSAURUSTEN VASTAISKU
— pelikonsolit syväluotauksessa

PELIT 1989 KEVÄT

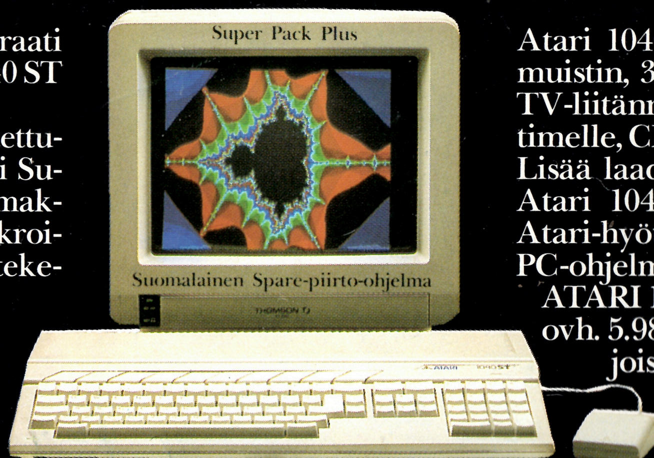
828475-89-01



VUODEN TIETOKONE ATARI 1040 ST

Nyt myös suomalaisia ohjelmia.

Kansainvälinen ammattilehtiraati on tehnyt valintansa: Atari 1040 ST on Vuoden Tietokone 1988. Atari 1040 ST:n saat nyt varustettuna Super Pack Plussalla. Atari Super Packin ovat jo ottaneet omakseen kymmenet tuhannet mikroilun harrastajat. Plussan siitä tekevät suomalaiset ohjelmat.



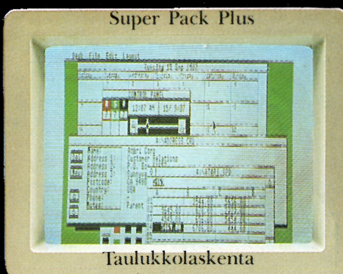
Atari 1040 sisältää täyden megan muistin, 3,5″ levykeaseman, hiiren, TV-liitännän, liitännän laserkirjoittimelle, CD-ROM:lle ja kovalevylle. Lisää laadukkaita mahdollisuuksia Atari 1040:n käyttäjälle tarjoavat Atari-hyötyohjelmat sekä MAC- ja PC-ohjelmien hyödyntäminen.

ATARI 1040 SUPER PACK PLUS ovh. 5.980:– (kuusi hyötyohjelmaa joista kaksi suomalaista + 21 peliä).

Atari 520 Super Pack saatavissa edelleen hintaan 3.990:–

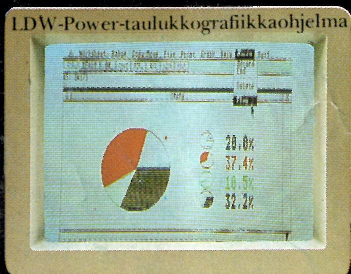
TeknoComputer Oy



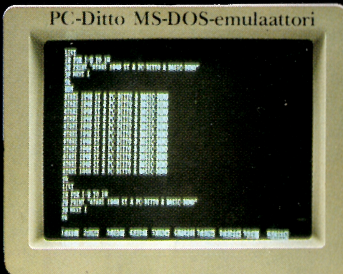




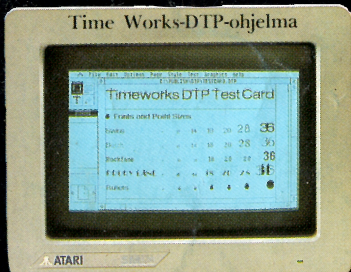
Muita Atari-hyötyohjelmia:

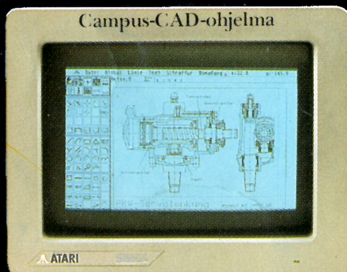
















Oikeus teknisiin muutoksiin pidätetään

ATARI®

Power Without the Price

Kysy Atari ST -jälleenmyyjiltä:

HANKO: Hangon Tele-TV, Vuorikatu 8. HELSINKI: Chipper Oy, Asematunneli. Mikrokeskus Ky, Pohjoinen Makasiinikatu 4. Musta Pörssi, Forum Mannerheimintie 18. Musta Pörssi, Iso Roobertinkatu 1. PR-Mikro Oy, Kontulan asemakeskus, Huoneisto 8. HÄMEENLINNA: TV-Sävel Ky, Raatihuoneenkatu 29. IISALMI: Huoltotaso T:mi, Pohjolankatu 6. ILOMANTSI: Expert-Hänninen, Kalevalantie 23. JOENSUU: Expert-Hänninen, Suvantokatu 8. Hemin Kone Ky, Lylykoskentie 1. JYVÄSKYLÄ: Akateeminen Kirjakauppa, Väinönkatu 11. KAJAANI: Wuoren Kirjakauppa, Kauppakatu 24. KEMI: Timo Saares Oy, Keskuspuistokatu 7. KEMINMAA: Saares Autohifi Oy, Pienteollisuustalo. KEURUU: Keuruun Sähkö Oy, Kauppakuja 2. KOKKOLA: K-Data Ky, Pitkänsillankatu 21. KOTKA: Kotka Elektroniikka Ky, Kotkankatu 20. KOUVOLA: T. Backman Ky, Kauppalankatu 4. KUOPIO: Kuopion Konepiste Ky, Kuninkaankatu 22. O & T DATA Oy, Minna Canthinkatu 60. LAHTI: Lahden Konekellari Oy, Mariankatu 16. LAPPEENRANTA: Akateeminen Kirjakauppa, Citykäytävä. LIEKSA: Kone Pörssi, Pielisentie 28–30. MAARIANHAMINA: Ålands Datavaruhus Ab, Torgatan 3. MIKKELI: Expert Mikra, Laiturikatu 4. NURMES: Kone Pörssi, Nurmestie 45. OULU: Komentokeskus, Asemakatu 9. OUTOKUMPU: Kone Pörssi, Kummunkatu 26. PORI: Mikropasi, Yrjönkatu 2. RAAHE: Lahja-Lakkari, Kauppakatu 40. RIIHIMÄKI: U. Saavalainen, Hämeenkatu 7. ROVANIEMI: Step 1, Pohjolankatu 12. SAVONLINNA: Expert-Hänninen, Olavinkatu 51. SOMERO: Power Sound, Ylöpirtti. TAMMISAARI: Tele-TV, Kungsgatan 8. TAMPERE: Sähkötaso Oy, Sammonvaltatie 10. Triosoft Oy, Kuninkaankatu 10. TURKU: Akateeminen Kirjakauppa, Yliopistonkatu 22. VAASA: TV-Manu Ky, Kauppapuistikko 28. VANTAA: Triosoft Oy, Kultarikontie 1. VARKAUS: Sepon-Pelimafia, Kauppakatu 41.

Tietokonepelien vuosikirja

MIKRO BITTI -kirjat

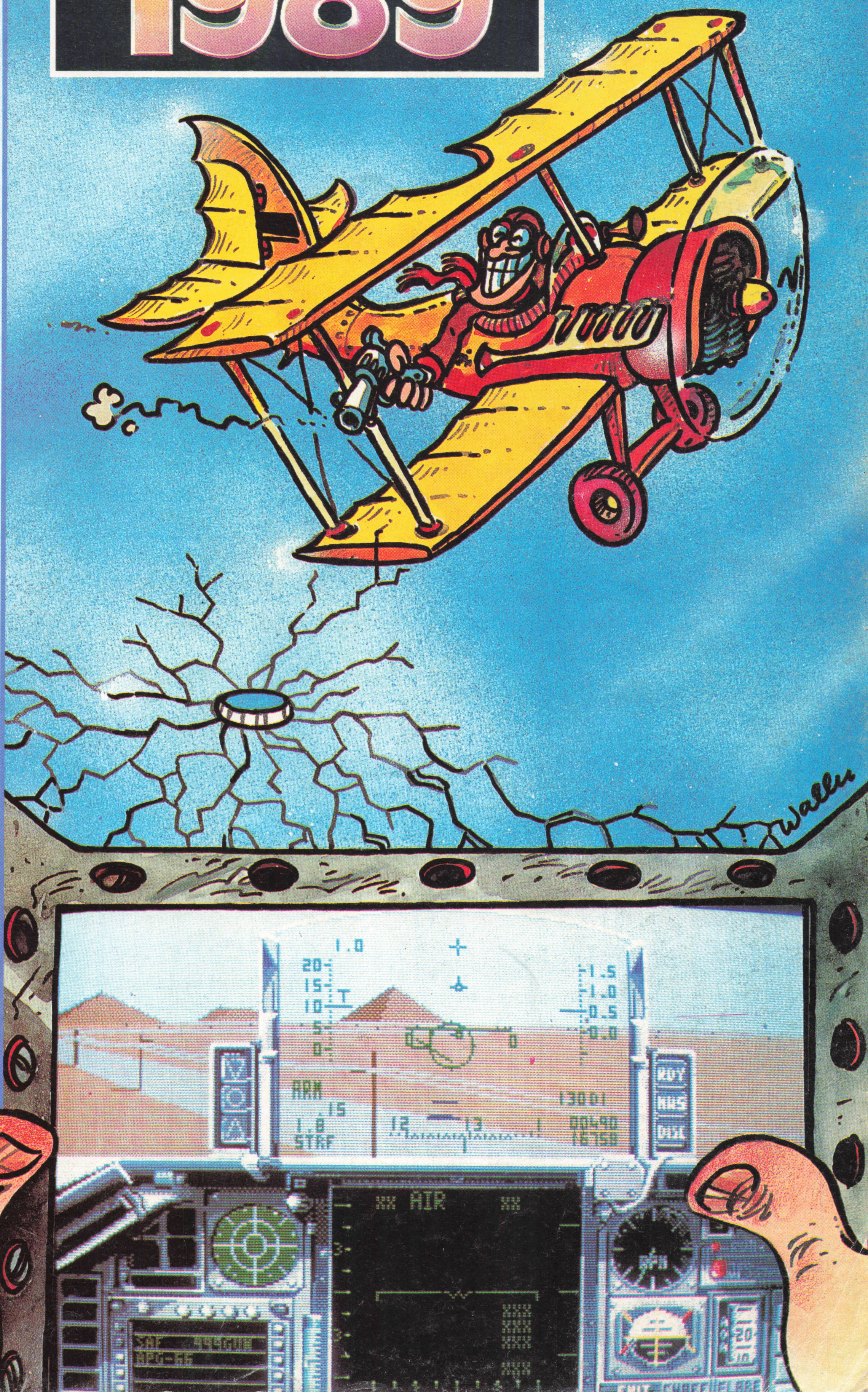
Koonneet:
Niko Nirvi
Tuija Linden

Peliarvostelut ja valokuvat:
Markku Alanen
Kai Becker
Pasi Hytönen
Jyrki J. J. Kasvi
Jukka O. Kauppinen
Aki Korhonen
Kim Leidenius
Antti Litmanen
Niko Nirvi
Jori Olkkonen
Petri Teittinen

Ulkoasu ja piirrokset:
Wallu

Painopaikka:
Forssan Kirjapaino Oy 1989

ISSN 0784-4824



VENI, VIDI, VICI

Pelit — tuo käymättömistä korpimaista vihoviimeinen. Tämä on kirja tietokonepeleistä, niiden monivuotisesta urasta vapauttaa ihmismieli, tarjota viihdykettä sekä seikkailuja, ja rohkeasti näyttää visioita, joita yksikään ihminen ei ole aikaisemmin nähnyt.

Me tulimme, näimme ja voitimme. Koska tämä maa kaipaa Tietokonepelien vuosikirjaa, ei meillä ollut muuta mahdollisuutta kuin jälleen laskeutua lehtihyllyille. Ja mikä parasta: seuraava pelikirja ilmestyy jo ennen joulua!

Tätäkään pelikirjaa ei ole varaa jättää ostamatta. Mistä muualta voit lukea raportin viimeaikaisista tapahtumista peli- ja pelikonemaailmassa? Joystick-testissämme on lähes kaikki tikut kautta aikojen — etsi tarpeitasi vastaava! Entäs pelikonsolit? Sopisivatko ne Sinulle paremmin kuin kallis kotitietokone? Mitä ne tarjoavat ja mikä niistä on paras? Lisänä vielä yli sata peliarvostelua, huippu-uusia ja ajanmukaistettuja.

Pelivinkkejä toivottiin, pelivinkkejä tulee. Ultima V, Times of Lore, Space Quest 2... Jo pelkät nimet herättävät kaikuja kaukaisista paikoista, kaukaisista ajoista ja seikkailusta. Uskomaton määrä pikkuvinkkejä eri koneille täydentää paketin.

Me teemme tätä kirjaa teille, joten lähettäkää kritiikkiä, kannustusta ja kehuja osoitteeseen

MikroBITTI
Pelikirja
PL 64
00381 HELSINKI

Olemme sopineet Kohtalon kanssa, että jotkut onnelliset palkitaan upeilla tietokonepeleillä.

Viihtykää ja himoitkaa lisää. Tapaamme vielä tämän vuoden puolella.

SISÄLTÖ

Länsirintamalta ei mitään uutta 5
Mikään ei muuttunut pelirintamalla vuodenvaihteessa. Pelikonsolit yrittävät tehdä tuloaan.

Kyllä äiti tietää 8
väittävät kaksi hullua sarjakuvailijaa.

Täysosuma se oli 9
edellinen Pelikirja nimittäin.

Peliohjaimia jo viisi vuotta 10
J. J. J. Kasvi keräsi kokoon kaikki vähänkin mainitsemisen arvoiset tikut kautta aikain. Näin isoa joystick-katsausta ei ole ennen julkaistu!

Tuliko Star Trekistä hyvä peli? 18
Tv-sarjoista on tehty pelejä vaihtelevalla menestyksellä. Mitä ja miksi, herää kysymys.

Videopelit tulevat taas 21
vai tulevatko? Omat etunsa on kummallakin. Suuressa maailmassa pelikonsolit ovat jo paikkansa varanneet.

Nurmikentälle palloa potkimaan 26
Onko toinen futispeli toista parempi?

'Julkiset' pelit 29
Ilmaiseksikin pelejä saa, mutta millaisia...

Lentoon 31
Lentosimulaattoreissakin on eroja. Lähes kaikki konetyypit on jo simutettu, reittikone taitaa vielä puuttua.

PC:llä avaruuteen 34
Kiilto scifistin silmiin ja hyvä syy hankkia henkilökohtainen tietokone.

Mistä Powerdrome tulee? 36
Electronic Arts on tuttu merkki. Mitä merkin takana?

Ratkaise-juttuja iso pino
Pool of Radiance 39
Space Quest II 41
Ultima V 44
Times of Lore 48
Elite 50

Pikkuvinkkejä 52

Peliarvostelut aakkosjärjestyksessä 53

NIKO NIRVI

Ei mitään uutta LÄNSIRINTAMALTA

Vuodenvaihde tuli ja meni, miten se sujui pelimaailmassa? Onko Amiga uusi kuusnelonen? Tuliko uusia megapelejä tukku, jätepelien loistaessa poissaolollaan? Mitäpä luulisitte...

Mikään ei muuttunut viime vuonna. Firmat haastelivat milloin ketäkin oikeuteen, rupupelien mainostukseen uhrattiin enemmän rahaa kuin itse pelien tekoon, uusia ideoita näkyi kuin sieniä Saharassa, ST ja Amiga taistelivat 16-bittisten herruudesta ja uudet huippukoneet ovat taas nurkan takana. Kaikki on siis niinkuin aina on ollut.

ST ja Amiga: taistelu jatkuu

Taistelu Amigan ja ST:n välillä jatkuu. Tilanne on osapuilleen sellainen, että Ranskassa ja Iso-Britanniassa ST on ylivoimainen ykkönen, Skandinaviassa taas Amiga johtaa ja on muuallakin Euroopassa selvässä johdossa. Commodoren joulukampanja Britanniassa ei purrut, vaan ST kaappasi potin pudotettuaan hintansa normaalitasolle, piiripula tai ei. Alkaa näyttää siltä, että kummastakaan ei toistaiseksi tule uutta kuusnelosta.

Amigaa ei edelleenkään käytetty kehityskoneena, päinvastoin useat firmet ilmoittivat harkitsevansa Amigan tukemisen lopettamista. Syynä ovat pienet markkinat vastaan raskas piratismi. Piratismi on ongelma myös ST:ssä, mutta markkinat ovat niin paljon suuremmat ettei lopettamisongelma nostanut päätään. Huhuista huolimatta Amigan pelitarjonta on kuitenkin pikemminkin pikkaisen kasvanut.

PC-koneet alkavat olla varteenotettava vaihtoehto pelikoneeksi. Yhdysvalloissa, missä PC ja Commodore 64 ovat valtakoneita, Amigan ollessa samoissa asemissa kuin joku MSX Suomessa (ja ST:n osuus on jotakuinkin sama kuin Suomessa), ilmestyy loisteliasta PC-peliä artikkeli toisensa jälkeen. Kun ST-Amigan rooli- ja strategiapelirintama nitisee köyhyyttään, on PC-puolella jo runsaudenpulaa. **Starflight, Sentinel Worlds, Star Command**...Kaikki pelejä joita ei muihin koneisiin toistaiseksi löydy.

Kahdeksanbittiset ja pelikonsolit

Kasibittimarkkinat jatkavat hidasta alamäkeään. Kuusnelonen pyristelee vahvasti, vaikka ottaakin raskaasti takkiinsa Englannissa. Tämä maa lieneekin ainoa, jossa Spectrum vielä menestyy. Amstrad myös on joten kuten hengissä.

Pelikonsolit eivät Suomessa vieläkään näyttele merkittävää roolia. Sega ja Nintendo ottavat edelleen mittaa maailmalla Nintendon selvästi johtaessa, mutta uusia vakavasti otettavia yrittäjiä on jo kuvassa mukana. Kohuttu PC-Engine aloitti muutaman pelin voimalla rynnäkön, mutta vain aika näyttää miten käy.

Konixin Multisystem julkistettiin ja kaikki kiivaat pelimiehet haukkovat henkeään. Ei siinä tarpeeksi, että Multisystem pieksee 16-bittiset niin grafiikassa, äänessä kuin nopeudessakin, vaan siihen saa kohtuuhinnalla myös Afterburner-tyyppisiä keikkuvia tuoleja, Super Hang-On-istuimia, rekyylivalopistooleita ja muuta ennen vain kolikkopeleistä löytynyttä röhnää. Huomion arvoinen on myös Atarin ilmoitus ST-pohjaisesta pelikonsolista.

Ja ne pelit

Viime vuonna alkanut roolipeliboomi jatkui. SSI:n kohuttu **Advanced Dungeons & Dragons: Pool of Radiance** ilmestyi ja olikin ennakkokohunsa arvoinen. U.S. Goldin arcahtava AD&D-peli **Heroes of the Lance** oli myös laatukamaa. **Ultima V** ilmestyi myös vihdoin ja viimein, mutta laatukin oli odottamisen arvoinen. **Dungeonmaster** oli sellainen megahitti, että harvoin näkee. Vihdoin ja viimein myös Amiga-miehet saivat omansa, mutta ST-omistajat pääsevät nauttimaan viidestä lisätasosta nimellä **Chaos Strikes Back. Dungeonmaster II** valitettavasti siirtyy ensi vuoteen. PC-omistajat lellittiin piloille nipulla roolipelikäännöksiä.

Vaihtelevan tasoista kolikkopelikäännöstä ilmestyi tuttuun tapaan paljon. Pettymyksiin kuuluivat Activisionin **Afterburner**, Imaginen **Wec Le Mans** ja saman yhtiön tosi kehno **Guerrilla Wars.** Toisaalta taas ilmestyi sellaista kovaa kamaa kuin Oceanin **Operation Wolf** ja **Salamander** sekä Grandslamin **Pacmania**, puhumattakaan 16-bittisestä **Flying Sharkista**. Näiden ääritapausten lisäksi tuli paljon vaihtelevaa keskiröhnää.

Vaikuttavia pelejä tuli muitakin. Spectrum Holobyten loisteliaan **Falconin** AT-, ST- ja Amiga-versiot kohosivat lentosimulaattorilistan kärkeen, Microprose jatkoi laatulinjaa **Red Storm Risingilla** ja **Microprose Soccerilla F-19 Stealth Fighterista** puhumattakaan, Rainbirdin **Starglider II** oli vedenjakajapeli ja 16-bittiset **Elitet** jatkoivat pelivanhuksen voittokulkua. Gremlinin **Federation of Free Traders** ei yltänyt (valitettavasti) ennakkokohunsa arvoiseksi, mutta kova peli yhtä kaikki.

Muita peleihin liittyvää mainitsemisen arvoista olivat **ST Adventure Creator**, helppokäyttöinen mutta joustava seikkailupelinteko-ohjelma ja **STOS**, arcadepelien tekoon suunniteltu Basic-tyyppinen kieli, joka ensimmäisenä eipelinä kohosi ST-listojen ykköseksi. Amigan pelit pysyivät edelleen suorina ST-käännöksinä, mikä harmittaa myyttisestä "Amigan koko potentiaali"-pelistä haaveilevia optimisteja. Only Amiga -peleistä kannattaa mainita **Sword of Sodan**, helppo mutta näyttävä hakkauspeli. Cinemaware yllätti hyvällä **TV Sports Footballilla**, mutta näyttävyyspalkinnon voitti **Dragons Lair**. Tämä Amiga-peli käsitti suoraan laserista digitoitua loistoanimaatiota yli 130 megatavua, mutta itse peli jäi uupumaan.

Uuden aikakauden eräänlainen alku oli **Defender of Crownin** CD-ROM-versio, jota laser-PC-käyttäjät voivat pelailla PC-SIGin ja Ensyclopedia Britannican välissä. CD-ROM-läpimurto vaatii kuitenkin kyseisen ihmevehkeen joko ST:lle tai Amigalle ennen kuin pelien uusi sukupolvi on totta.

Ja lopuksi jälleen nippu arvauksia loppuvuodeksi: ST-pelikonsoli joko ei tule tai osoittautuu sudeksi, Konix kiinnostaa kaikkia muttei pelinvalmistajia, eikä kenelläkään ole kuitenkaan rahaa siihen. Muuten kaikki pysyy niinkuin onkin. ■

SURE FIRE SMASH



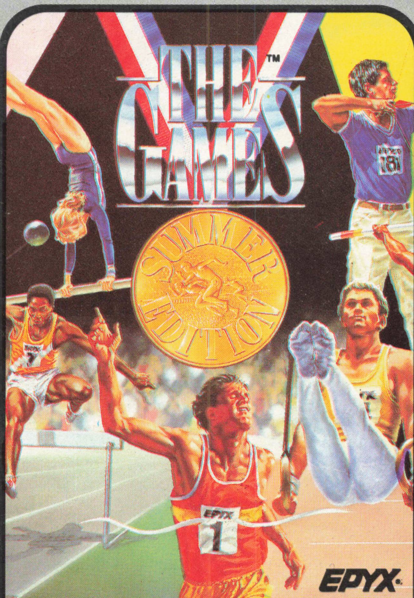
Pidä vatsastasi kiinni ja valmistaudu ohjaamaan taivaitten ilkeintä taistelukonetta. Lentele sodan tuhoamissa kaupungin raunioissa tai tuhoa merellä olevia vihollisaluksia, kilpaile ilmaherruudesta kivikkoisissa vuoristolaaksoissa tai tiheässä sademetsässä. Toiminnan loppumisesta ei ole pelkoa!



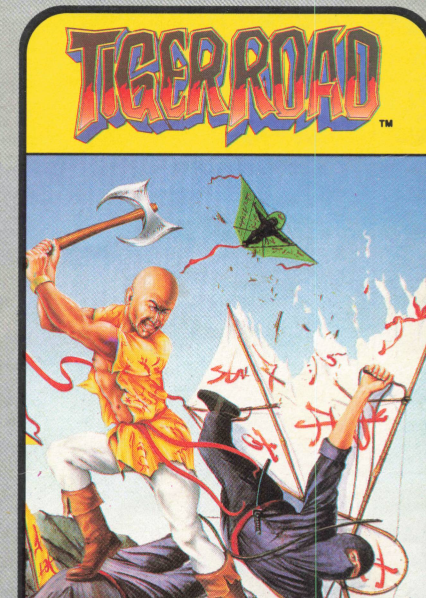




Yhdeksän eri tasoa ja loppumattomilta tuntuvat esteet tekevät tästä taisteluajopelistä henkeäsalpaavan kokemuksen!



4 vuoden välein pelattavien kisojen huippuhetket! 8 eri lajia: 110m aidat, moukarin heitto, seiväshyppy, pyöräily, jousiammunta, eritasonojapuut, renkaat ja uimahypyt.



Käytännössä neljä eri taistelupeliä yhdessä ohjelmassa. Itämaisten puolustuslajien taitajat hyökkäävät kohti yhä sankkenevissa joukoissa!

YOUR U.S. GOLD ST

U.S. GOLD ®

U.S. Gold, way ahead of whoever's

HITS FROM

Tähtimyyjäsi on:

Kymmenestä huipputason pelistä on koottu kaikkien aikojen kokoelma, johon sisältyy: Mercenary, Shackled, Hardball, Trantor, Armageddon Man, Cholo, Leviathan, Xeno, Bobsleigh ja 10th Frame.

Kahden pelin kokoelma, jossa toisessa (Bionic Comandossa) pelastat maailmasi vihollisen tuomionpäivän pommilta. Street Fighterissa käytät hyväksesi tietämyksesi itämaisten puolustuslajien maailmanmestaruuksissa.



to *Advanced Dungeons & Dra-*
ons -peli joka perustuu Dragonlan-
en ensimmäiseen jaksoon *Dra-*
ons of Despairiin.

Alajärvi: . . . Musta Pörssi
Alavuus: . . . Alavuuden Kirjakauppa
Forssa: . . . . Expert-Komonen
Hietasen Kirjakauppa
Helsinki: . . . Koneveljet
Korkeavuorenkadun Kirja
Tieto-Info
Heinola: . . . Kirja-Otava
Hyvinkää: . . Kirja Koivisto
Hämeenlinna: TV-Sävel
Hämeenlinnan Kirjakauppa
Iisalmi: . . . Iisalmen Kirjakauppa
Imatra: . . . . Kirja-Otava
Joensuu: . . . Joki-Kirja
Jyväskylä: . . Kirja-Otava
Jämsä: . . . . Jämsän Kirjakauppa
Järvenpää: . . Kirjakulma
Kaarina: . . . Musta Pörssi
Kankaanpää: Radio ja TV Rajala
Kajaani: . . . Wuoren Kirjakauppa
Kannus: . . . Kodinkone P. Luomala
Karhula: . . . Kirja-Otava
Karjaa: . . . . T. Sjöblom
Kauhava: . . . Kauhavan Kirjakauppa
Musta Pörssi
Kauhajoki: . . Kauhajoen Kirjakauppa
Kemi: . . . . Kemin Kirjakauppa
Kokkola: . . . Kokkolan Kirjakauppa
TV-Store
Kotka: . . . . Kirja-Otava
Kouvola: . . . T. Backman
Musta Pörssi
Kuhmo: . . . Kuhmon Kirjakauppa
Kuopio: . . . Kuopion Kirja-Otava
Kuusamo: . . Koillis-Info
Kuusankoski: Kirjasavinen
Musta Pörssi
Lahti: . . . . Info Aleksi
Lappeenranta: Musta Pörssi
Lohja: . . . . Lohjan Kirjakauppa

Loimaa: . . . Loimaan Sähkö
Loviisa: . . . H. Rosvall & Co.
Naantali: . . Kirjakauppa Birgitta
Mikkeli: . . . Mikkelin Kirjakauppa
Orivesi: . . . Or-Ko Team
Oulu: . . . . Pohjalainen Kirjakauppa
Pori: . . . . . Musta Pörssi
Porin Kirjakauppa
Porvoo: . . . Porvoon Kirjakauppa
Radio Tähti
Raisio: . . . Raision Kirja-Kauppa
Rauma: . . . Kirja-Aitta
Riihimäki: . Riihimäen Kirjakauppa
Rovaniemi: . Lapin Kansan Kirjakauppa
Salo: . . . . Kirja-Aitta
Musta Pörssi
Savonlinna: . Savonlinnan Kirjakauppa
Seinäjoki: . . Seinäjoen Kirjakauppa
Sodankylä: . Keski-Lapin Kirja
Tampere: . . Info Koskikeskus
Sähkötaso
Toijala: . . . Kirja-Aitta
Tornio: . . . Kone Akro
Turku: . . . Kansallinen Kirjakauppa
Musta Pörssi
Wiklund
Uusikaupunki: Kirja-Vakka
Vammala: . . Järvinen & Hauhonsalo
Tyrvään Kirjakauppa
Vaasa: . . . . Expert-Pörssi
Meriläinen
Montinin Kirjakauppa
Vantaa: . . . Musta Pörssi
Varkaus: . . Musta Pörssi
Kirja-Otava
Ylitornio: . . Rautasähkö
Äänekoski: . Äänekosken Kirjakauppa
Ähtäri: . . . Musta Pörssi

Tähtimyyjät myyvät virallisen maahantuojan takuutuotteita.

US-GOLD -tuotteet löydät myös INFO-kirjakaupoista, Expert- ja Musta Pörssi -radioliikkeistä, Koneveljiltä, Sokos- ja Prisma-tavarataloista sekä muista hyvinvarustetuista alan liikkeistä.

Yksinoikeudella Suomessa:

Toptronics Ky

Nuppulantie 35, 20310 Turku
Puh: (921) 546 666, Fax: (921) 546 777

SAATAVANA:
AMIGA
AMSTRAD
C-64
IBM PC

R DEALER

number 2!

ÄITI TIETÄÄ PARHAITEN

MAAN PHASERIT KUTOVAT LÄHESTYVIEN RISTEILIJÖIDEN YMPÄRILLE KAUNIIN JA TAPPAVAN VERKON, LASSE BOELIUKSEN JOKAISEN UNSSIN VÄREILLESSÄ PONNISTUKSESTA. TÄMÄ ON SOTAA!

LASSEEE! HUUSIN SINUA SYÖMÄÄN JO MINUUTTI SITTEN!

MUTTA ILMAN MINUA TEITTISET TUHOAVAT KAIKEN MITÄ RAKASTAMME!

JA SINÄHÄN SYÖT, TAI TUO KONEENRAKKINE HÄVIÄÄ HUOMENNA! NÄLKÄÄN KUOLET, MOKOMAKIN RIUKU!

JA NIIN TEITTISET PYYHKIVÄT OLEMATTOMIIN HOMO SAPIENSINA TUNNETUN ELÄMÄNMUODON. SURU EI OLLUT SUURI.

HYVÄ ROUVA, VOIMME VAKUUTTAA ETTÄ NÄLKÄ EI TULE OLEMAAN POIKANNE KUOLINSYY.

ÄIDIT! ILMAN HEITÄ TÄSSÄ GALAKSISSA EI OLISI VALLOITETTU PLANEETAN PLANEETTAA.
– VANHA TEITTISTEN SANANLASKU

NNIRVI & Wallen

Ihan kiva

TÄYSOSUMA

Vuoden 1988 Pelikirja oli tosi mahtava! Pelit 1988 oli parempi kuin edellinen! Bravo, tosi upea lehti! Loistava teos! Onnittelut! ... Olihan se ihan kiva.

Siinä lyhyesti ja ytimekkäästi lukijoiden mielipide viime vuoden Tietokonepelien vuosikirjasta. Arvostelut saivat meidät vakuuttuneiksi: se oli täysosuma, joka myytiin loppuun. Kaikki halukkaat eivät sitä edes saaneet. Lisäannoksia on tästä lähtien luvassa pari kertaa vuodessa.

Kaikki jutut parhaita

Lukijat rankkasivat ehdottomasti parhaimmiksi jutut 16-bittisten maailmankaikkeus, Maailman parhaat pelit, Tietokonepelit ja elokuvat, Suomalaiset pelintekijät ja Pc:stäkö pelikone. Eli tasapuolisesti kaikki pidemmät artikkelit saivat omat vankkumattomat kannattajansa.

Peliarvosteluiden ulkoasu ja arvostelu oli uudistettu edellisestä kirjasta ja sekös kaikkia miellytti. "Peliarvostelu olivat rehellisiä, esteettömiä, kiinnostavia ja humoristisia." Siinäpä se.

Erityisen ihastuneita kaikki tuntuivat olevan peliarvostelujen ihkaomaan sisällysluetteloon. "On todella kätevää kun on sisällysluettelo peleistä toiseksi viimeisellä sivulla, etsimänsä peli on helppo löytää."

Hinnat ja värit puuttuvat

Useat valittelivat hintojen puutetta peleistä. Ensimmäisessä jutussa, "pääkirjoituksessa", oli mainittu ylimalkaisesti mitä peleistä saa yleensä maksaa. Monelta oli kyseinen kohta jäänyt todennäköisesti huomaamatta.

Hinnat vaihtelevat eri puolella Suomea ja eri liikkeissä monesti tuntuvastikin. MikroBITISSÄ ja C=lehdessä julkaistut hinnat ovat maahantuojien antamia hintoja, jotka voivat olla enemmän tai vähemmän kuin vähittäisliikkeiden vastaavat. Sitä paitsi useat pelit päätyvät huippuvauhtia kokoelmakaseteille tai halpapeleiksi. Siksipä hintoja ei nytkään ole ilmoitettu.

Koneitten kohdalla on sama juttu. Pelit ilmestyvät eri koneille eri aikaan, me emme millään pysy perässä. Parhaamme mukaan olemme maahantuojilta tarkistelleet, uudelle koneelle peli voi ilmestyä kuitenkin esimerkiksi sillä aikaa kun Pelikirja on painossa.

Jonkin pelin kohdalla taas oli ilmoitettu kone, jolle peliä ei löytynyt mistään. Minkäs voit, peli on ehkä luvattu ko. koneelle, mutta se ei sitten koskaan ilmestynytkään. Tai on jo loppunut. Kuka tietää?

Vinkkejä lisää!

Miltei kaikki lukijat olivat yhtä mieltä siitä, että vinkkejä oli liian vähän. Niin oli, myönnetään. Mutta nyt niitä on oikein roppakaupalla. Sekä isoja että pieniä. Sekä ratkaisuja että vihjeitä. Otimme opiksemme.

Värikuvia peleistä toivottiin yleisesti. Olisihan se kaikin puolin mukavaa, grafiikastakin saisi ihan toisenlaisen mielikuvan kuin mustavalkoisesta kuvasta. Jos me kuitenkin painaisimme kaikki kymmenet ja taas kymmenet kuvat värillisinä, Pelikirja maksaisi paljon enemmän kuin 39 markkaa. Ja mieluumminhan kirja halvalla kuin värillisenä, vai?

Joystick-testiäkin kaivattiin. Ja nyt tulee. Kaikki vähänkin varteenotettavimmat tikut kautta aikojen. Vertaile siitä!

Hyötyohjelmia sen sijaan ei Pelikirjaan tule. Ei nyt eikä tulevaisuudessa. Pelikirja tulee pysymään pelkkänä pelien vuosikirjana ja se siitä. MikroBITTI ja C=lehti käsittelevät hyötyohjelmia.

Samoin kuin ohjelmoinnin laita. Me emme opeta tekemään omia pelejä, me kerromme miten muut ovat onnistuneet. Vihjeitä tai vinkkejä voi tulla esimerkiksi haastattelujen muodossa, valmiita listauksia tai "Näin liikutat spritejä" -juttuja ei. Niistä pitävät edellä mainitut lehdet huolen nyt ja tulevaisuudessa.

Tietokonepelien vuosikirja on kirja pelihulluille. "Siinä on kaikki, mitä pelaaja voi toivoa!"

Ja koko siitä mahtavasta palautteesta, jonka postimies tännepäin raahasi saivat pinon pelejä **Jonne Miettunen** Kemistä, **Toni Arponen** Jämijärveltä ja **Juha Tuominen** Pirkkalasta.

Terve
Olen uusi
mukaan ti
PELIT 1988-
paljoustarj
osaavat ke
veroista.
kansikuvin
maksat 2
loppuelämä
säsi joku
saakka p
puelämäl
Amigan ja
Terve
Jospa e
Pelikirjan
saa tiedo
niistä joi
tua, Vai

Hyvää oli selv
man kuvi
Niko Nirv
aakkosellin
löytyi hy
arvosteluissa
kohtuulli



BRAV

Onnitteluni
pi kuin pelik
kiitettävästi. Arvostelut ovat osuneet nappiin. Moitetta on
jos sitä pelin suhteen on, HYVÄ! Itse pidän Niko Nirvin elä
humoristisista arvosteluista. Erittäin korkeatasoisia ovat
den arvostelut
Mainoksista en löytänyt mielestäni Suomen parasta myyjää Tri
Missä syy?
kirja ansaitse. Ainakaan paljoa. Itse en löytä

tosi mahta
toteutus hy
mutta... kuvat
olla värillis



JYRKI J. J. KASVI

Atarin tikusta Wicon kännykkään



VIISI VUOTTA PE

Alussa loi Atari Joystickin.
Ja se Joystick oli heikko ja jäykkä.
Ja niin Markkinavoimat sanoivat: ''Alkakoon Evoluutio''.
Ja Evoluutio näki, että Kehitys oli hyvä, ja erotti pallopäät kahvoista.

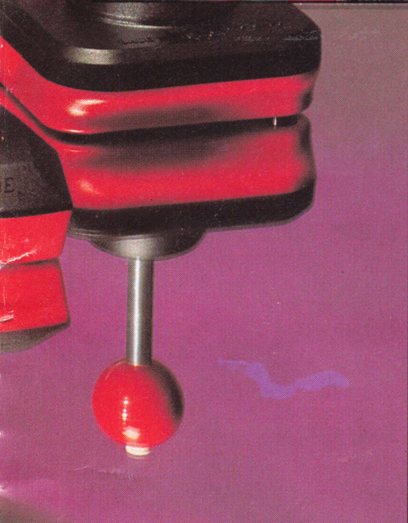
Viisi vuotta on tietotekniikassa piiiiitkä aika. Paitsi supertietokoneissa tämä näkyy myös niin yllättävässä seikassa kuin peliohjaimissa. Jos joku olisi tullut kertomaan minulle Viccini ääreen viisi kuusi vuotta sitten, millaisilla ohjaimilla Jelly Monstersia joskus pelattaisiin, olisin pitänyt tarkkaan huolta siitä, että kaveri pysyy pehmeäseinäisessä huoneessa seuraavaat viisi kuusi vuotta. Eikä ohjainten perusidea ole kuitenkaan muuttunut koko aikana pätkääkään.

Kalvoista mikroihin

On yllättävää havaita, miten monella eri tavalla on mahdollista toteuttaa peliohjainten vaatimat viisi on/off-kytkintä. Ja vielä yllättävämpää on huomata se, ettei yksikään ratkaisu ole läheskään täydellinen.

Ensimmäiset ohjaimet käyttivät järjestään kalvokytkimiä, joissa ohjausvoima painoi esijännitetyn pyöreän metallikalvon kiinni vastakkaiseen kosketuspintaan. Voiman pienentämisen seurauksena kalvon jännitys







LIOHJAIMIA

pääsi voitolle ja katkaisi kytkennän. Ideatasolla kalvot olivat ihan OK, mutta käytännössä jäykkiä, epäluotettavia ja ohjaustuntumaltaan vähintäänkin hämmentäviä.

Jostakin kumman syystä kalvokytkimiä näkee vielä joskus siellä täällä, vaikka niin niiden valmistus, myynti kuin hallussapitokin pitäisi kriminalisoida nopeasti. Vähemmästäkin pääsee maailmalla seinää vasten. Se ei ole yksi eikä kaksi jännetupin tulehdusta, jonka tämä kammotus on aiheuttanut.

Kalvokytkinten jälkeen tulivat erilaiset liuska- ja kosketuskytkimet. Niiden toimintaperiaate on vielä yksinkertaisempi kuin kalvojen eli ohjausliike painaa kaksi kontaktipintaa vastakkain ja muodostaa kytkennän. Ohjaustuntumaa näistä värkeistä voi vain olla vaikea löytää, ja ongelma on siirtynyt palautusmekanismin harteille. Kestäviä nämä systeemit kuitenkin ovat.



Parin viime vuoden aikana eri tyyppiset mikrokytkimet ovat vallanneet ohjainmarkkinat lähes tyystin. Mikrokytkintä hallitsee jousi, joka pitää kytkintä auki kunnes sen kytkeytyminen muljauttaa koko systeemin nurin niskoin. Kytketyssä mikrokytkimessä samainen jousi nimittäin pitää kytkintä vuorostaan kiinni kunnes ohjausvoima hellittää.

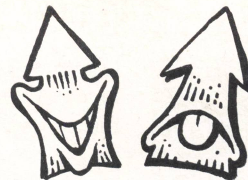
Mikrokytkimille tyypillinen nakse takaa tarkan, mutta sananmukaisesti naksuvan ohjaustuntuman, joka ei välttämättä sovi kaikkiin peleihin. Mikrokytkimet ovat myös hyvin kestäviä, mutta joillekin pelureille tyypillinen voiman käyttö voi tehdä niille hallaa. Ne kun eivät anna yhtään periksi.

Liikkeen vaimennus

Atarin ja Commodoren ensimmäisissä tikuissa liikkeen vaimennuksesta ja ohjaimen palautumisesta keskiasentoon vastasi tikun ylle vedetty paksu muovikuori — yuck! Jokainen itseään arvostava peluri otti moisen kumisukan ensi töikseen irti, jolloin ohjainta saattoivat käyttää muutkin kuin voimannoston ammattilaiset.

Liuskaohjaimissa vaimennuksesta vastasivat usein itse liuskat, joiden jännitys suoristi tikun ohjausvoiman hellittäessä. Valitettavasti vain liuskat usein väsyivät sitä mukaa kun ohjausliikkeet muuttuivat rajummiksi ja lopulta 10 asteen liikealue oli saattanut revetä 30 asteeksi.

Mikrokytkinmysteerien tärkeimpänä vaimennusmenetelmänä ovat olleet tikun varren ympärillesijoitetut kumirenkaat, jotka paitsi lisäävät vastusta ohjaustuntuman kasvaessa myös oikaisevat tikun. Valitettavan usein nämä systeemit ovat vain turhan jäykkiä.



Jotkut herkät mikrokytkintikut on rakennettu siten, että pienikin liike kytkee kytkimen, joka vastaavasti oikaisee tikun auetessaan. Esimerkiksi Tietotarvikkeen taannoin kokeilema **Merlin Fire One** oli tällainen tikku, jonka kytkemiseen riitti pelkkä ohjaimen kallistaminen. Valitettaasti tämä värikäs kahvaohjain ei kestänyt kovakouraista käsittelyä, joten maahantuonnista luovuttiin. Urheilu- ja toimintapeleissä tämä ohjain oli kuitekin aivan ehdoton tapaus. Tällaisten vaimentamattomien tikkujen ongelmana on ohjaussauvan hölskyminen, mikäli valmistajan toleranssit ovat olleet väljiä...

Kestävyys maksaa

Pelkät oikeat kytkimet eivät takaa ohjaimen kestävyyttä. Pelaaja saattaa kohdistaa ohjaimeensa taiston tiimellyksessä melkoisia voimia, jotka ohjaimen on kestettävä herkkyyden siitä kärsimättä.

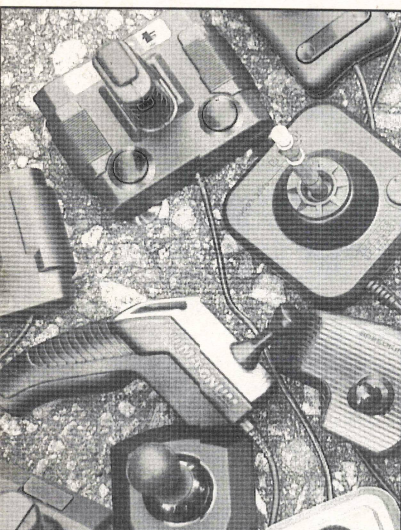
Heikkolaatuisten muoviosien käyttö ei paranna tilannetta. Jotkut valmistajat mainostavat käyttävänsä myös metalliosia, mutta ne eivät auta mitään, jos mekanismista löytyy yksi heikko lenkki. Toisaalta hyvä muoviosa hakkaa helposti huonon metallinpalan.

Paras laadun mittari on valitettavasti edelleen hinta.

Muotoilu

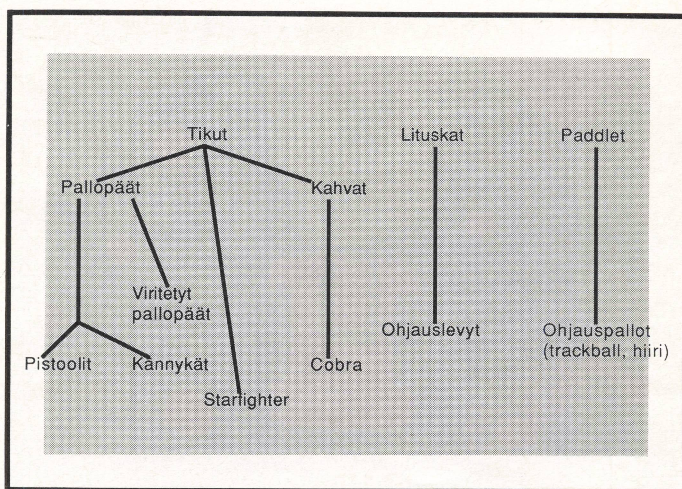
Siinä missä vanha kunnon (???) **Atarin** tikku aiheutti pahoja kramppeja, rakkoja ja rasitustulehduksia kämmeniin, ohjainten muotoilu on vuosien mittaan ottanut yhä enenevässä määrin myös käyttäjän käden huomioon.

Jo aivan alkuaikoina ohjaimet jakautuivat pallopäisiin ja kahvalla varustettuihin tik-



kuihin. Pini kämmenen sisällä pidettävä pallo mahdollistaa nopeat liikkeet siinä missä lentokoneen ohjaussauvaa muyistuttava kahva antaa hyvän ohjaustuntuman. Paremmuudesta näiden ohjainten välillä on turha kinastella siinä kuin muistakaan makuasioista — toisiin peleihin toiset sopivat kuitenkin paremmin kuin toiset.

Ergonomisen oloisesti muotoiltuihin tikkuihin on kuitenkin päässyt lispahtamaan mitä omituisempia mokia. Paras esimerkki lienee **Cobra 2**, jonka etusormen liipasimelle päästäk-



Peliohjainten evoluutio.

Pallopäät virityksineen

	Coin Control Competition Pro Chief	Coin Control Competition Pro	Wico Command Control	Competition PRO 5000	Competition Pro	The Arcade
Testattu	MB 2/84	MB 2/84	MB 2/84	MB 10/85, 10/87	MB 5/86	MB 5/86, 10/87, 3/89
Tyyppi	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää
Tekniikka	Liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet
Kommentit	Epämääräinen muoviruppana.	Competition Pro -sarjan kantaäiti.	Ensimmäinen hyvä peliohjain, mitä markkinoilta löytyi. (Tyyris kans.)	Vanha sotaratsu jaksaa edelleen.	Käytännössä sama kuin Competition Pro 5000.	Kohtalaisen mukava kädessäpidettävä.

	The Arcade Turbo	Wico Red Ball	Wico Bat Handle	Prof Competition	TAC 2	Euromax Professional
Testattu	MB 5/86, 10/87	MB 5/86, 10/87	MB 5/86, 10/87	MB 2/87	MB 10/87, 2/88, 3/89	MB 10/87
Tyyppi	Viritetty pallopää	Pallopää	Sauvantapainen	Pallopää	Pallopää	Pallopää
Tekniikka	Mikro- ja liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Pallo- ja liuskakytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Tulitusnappi tikun päähän ja hintaa lisää...	Wicon kallis klassikko. Monille se ainoa oikea.	Vaihtoehto Red Ballille. Allekirjoittaneen mielestä ei vedä sille vertoja.	Taas yksi Competition-klooni.	Pallopäiden kuningas!	Lyhytpiuhainen pallopää. Tulitusnäppäimissä hieman lonksuva fiilis.

	Prof Competition 9000 De Luxe	Euromax Elite	Slik Stick	Commodore VG-260	Competition Pro 9000	Cruiser
Testattu	MB 10/87, 3/89	MB 10/87	MB 2/88, 3/89	MB 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 3/89
Tyyppi	Viritetty pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää	Pallopää
Tekniikka	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Pallo- ja liuskakytkimet	Mikrokytkimet	Mikro- ja liuskakytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Tässä tikussa on yksinkertaisesti kaikki mahdollinen.	Etenkin polven päällä pidettäväksi tarkoitettu viritys.	Pienen koon ja muovisen ilmiasun ei saa antaa pettää — ulkomuotoaan parempi.	Varsin näppärä pikku ohjain.	Saisivat jo päättää onko se Competition Pro vai Prof Competition...	Jotkut väittävät hyväksi — olen vahvasti eri mieltä.

	Konix Megablaster	Switch Joy
Testattu	MB 3/89	MB 3/89
Tyyppi	Pallopää	Viritetty pallopää
Tekniikka	Liuskakytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Pieni muovinen mulju, jolla on ihan kiva pelata???	Commodore on todellakin parantanut tapojaan sitten 1311:n tai VG-115:n päivien.

seen sormen pitää taipua täysin eri suuntaan kuin mitä anatomian oppikirjassa kerrotaan... Samaten hyvin käteen istuvan **Navigatorin** huono viimeistely on aiheuttanut MikroBITIN testiryhmälle rakkoja ja hiertymiä...

Pöydällä pidettävät tikut ovat olleet imukuppeineen kuitenkin hyvin yksinkertaisia tapauksia, sillä vasta kädessä pidettävien ohjainten muotoilussa on havaittavissa todellisia ongelmia. Jopa niin oiva tikku kuin **TAC-2** on vasemman käden näkökulmasta pelkkä pyöristetty laatikko.

Toisaalta oitis kun tikku alkaa todella istua myös sitä pitelevässä kädessä, se muuttuu hyvin nuukaksi käden koon suhteen. Joku **Phasor One** tuntuu aikuisen käsissä lähinnä lelulta siinä missä Wicon **Ergostickin** tulitusnäppäin voi olla täysin pienen käden ulottumattomissa...

Ammattipeluria hämmentää myös se, miten vähän toimintoja yhdelle kädelle on sijoitettu. Viimeistään jo automaattitulitus on aktivoitava toisella kädellä kun toinen pitelee kahvaa. Jos kerran ohjaimissa on otettu mallia lentokoneiden ohjaussauoista, olisi edes joku voinut sijoittaa kaikki kytkimet samaan varteen yhden käden hallittaviksi lentokoneiden tapaan. Mukaan mahtuisivat tulitus, liipaiseva automaatti ja jatkuva automaatti. Välilyönnin kun vielä sais niin kiva ois (sillä kun niin usein laukaistaan varsinaiset järeät aseet...). Ainakin kuusnelosessahan tämä olisi teoriassa jopa mahdollista.

Brassailua

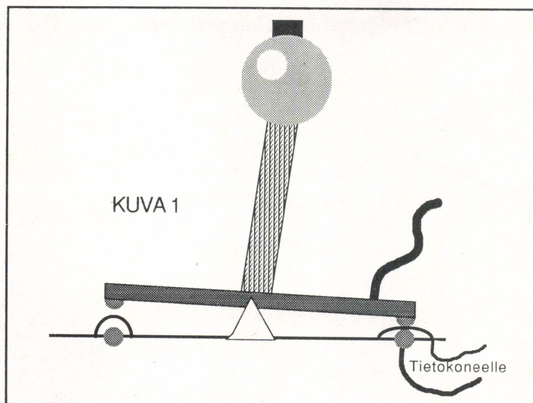
Peliohjaimiin on aikojen kuluessa ilmestynyt myös mitä erilaisimpia nippeleitä ja nappeleita, jotka mainosmiesten mukaan vaikuttavat paitsi itse ohjaimen toimintaan myös pelituloksiin. Tärkein näistä lienee automaattitulitus, jota ei jostain kumman syystä löydy vielä kaikista ohjaimista, vaikka se niin ehdoton kapistus onkin. Mitä ergonomisempi tikku, sitä epätodennäköisempää automaatin mukana olo on.

ERÄÄN PELURIN TARINA

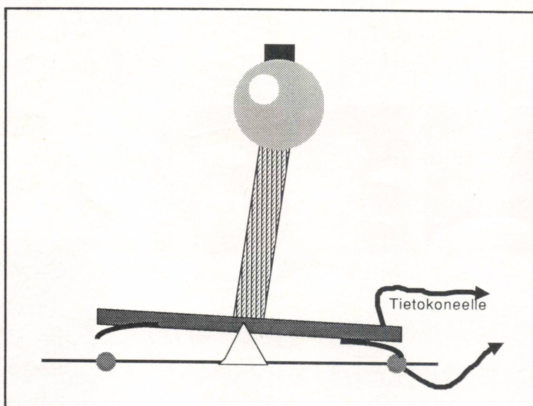
Allekirjoittanut on saanut kokea koko peliohjainten evoluution aivan alusta alkaen. Siinä vaiheessa kun ensimmäiset Vic-20:n pelimoduulit tulivat Kotkassa taannoin kauppaan, oli peliohjaimia tarjolla tasan yhtä sorttia: Ataria...

Pari kolme Ataria ehti muuttua varaosiksi ennen ostosmatkaa Helsinkiin, jossa erään kaupan (sen ainoan mikromyymälän) ikkunassa pisti silmään **Commodore 1311**. Pieni jalusta istui kädessä kuin valettu ja iso tulitusnäppäin tuntui ylellisyydeltä. Viikottainen ohjaimen purku ja kalvokytkinten virittely tuntui täysin luonnolliselta toimenpiteeltä.

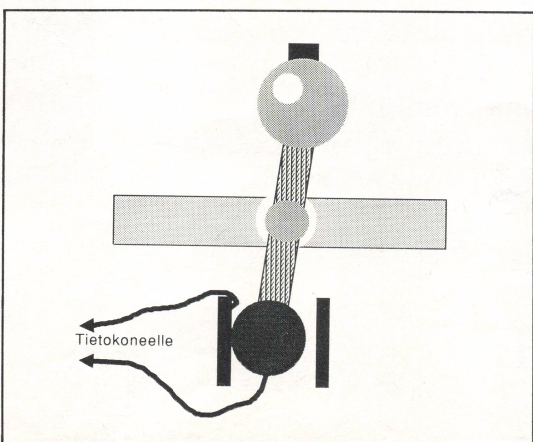
Muutamaa kämmenkramppia myöhemmin muutin Helsinkiin ja ostin Game Worldista ensimmäisen **QuickShot ykkköseni** ... massiivinen kokemus. Pelitulokset paranivat kuin taikaiskusta, mutta QuickShot kakkosiakin ehti lentää roskikseen useampi kappale ennen kuin ohjaimet rupesivat kestämään. Ehkä kyseessä oli voiman käytön vähenemінen, mutta pääsyypääksi epäilen MikroBITTI-lehteä, jonka avustajaksi eksyin. Ei muuten, mutta on tällä ohjainten testailulla omat hyvätkin puolensa. Rikkoutuneet romut voi aina haukkua lehdessä ja palauttaa maahantuojalle.



Kalvokytkimen toimintaperiaate.



Liuskakytkimen toimintaperiaate.



Pallokytkimen idea.

Myös automaattitulituksen nopeuden säätö on mahdollista. Monessa pelissähän saa manuaalisesti paljon enemmän rautaa rajalle kuin automaatilla. Nopeuden säätö mahdollistaa optiminopeuden löytämisen kutakin peliä varten.

Joistakin ohjaimista löytyy myös tulitusnapin valintavipu, jolle on vaikea keksiä mitään järjellistä olemassaolon oikeutusta. Mikseivät molemmat tulituskytkimet saisi muka olla käytössä yhtä aikaa? Näppärä peluri ohittaa moisen ihmekytkimen oitis.

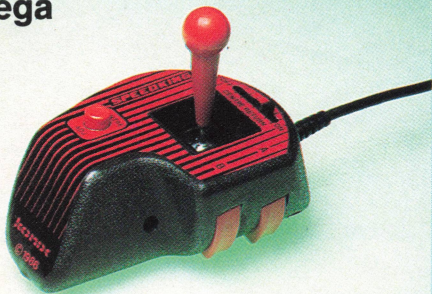
Competiton Pro 5000:n viimeisimmät versiot osaavat pätkiä tulituksen lisäksi myös liikettä, eli vauhtia on mahdollista myös hiljentää. Käytännössä ominaisuus on osoittautunut lähinnä koristeelliseksi kuriositeetiksi.

Cruiserin säädettävä herkkyys/jäykkyys on myös eräs uusimmista oivalluksista. Valitettavasti vain ohjaimen tekninen toteutus on sitä luokkaa kurja, että idis jää pahasti varjoon.

Uusinta uutta alalla edustavat ohjainpalkit, joista löytyy kaikki mahdollinen. Jostakin kumman syystä näitä värkkejä ei ole kuitenkaan ilmestynyt Suomen markkinoille. Euroopassa niiden hinta ei ole ainakaan kummoinen, mutta Suomeen tuotaessahan kaikki hinnat vähintään tuplaantuvat — parhaimmillaan triplaantuvat.

Sanura on pelaamis

- laajin valikoima laadukkaita peliohj



Speed King
IBM
Sega



Predator

UUTUUS



Prof
Competition
9000
de Luxe



Speed King
Autofire



Prof
Competition 9000

T

sanura

Sanura on pelaamisen alueella vahva maahantuoja, varastosta löytyy ja toimitukset pelaavat!

Sanuran valttikortit:

- Edustuksessamme on laajin valikoima laadukkaita ja kestäviä peliohjaimia.
- Kaikkia myydyimpiä malleja jatkuvasti riittävästi varastossa, toimitukset tilausta seuraavana arkipäivänä.
- Kaikille peliohjaimille vähintään 1 vuoden takuu.
- Ei minimitilausmääriä.
- Palautukset käsittelemme aina seuraavan viikon kuluessa.



Sanura Suomi Oy
Karvaamokuja 3 A, 00380 Helsinki
Puh. (90) 565 3600, Telefax: (90) 565 2363

P.S. Jos et löydä haluamaasi peliohjainta lähimmästä liikkeestä, voit soittaa suoraan meille puh. 90-506 1410.

sen markkinajohtaja

aimia, vauhtia ja tunnelmaa peleihin!



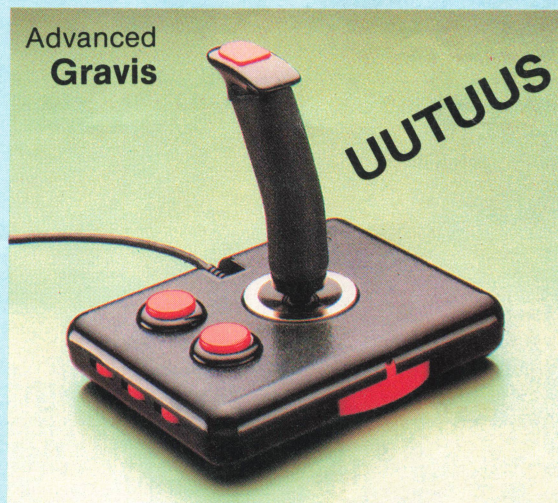






NAVIGATOR

Ergonominen muotoilu, minimirasitus mutta maksiminopeus, -tarkkuus ja -tuntuma. Ja hinta miellyttävä yllätys.



...ja omassa luokassaan SEGA

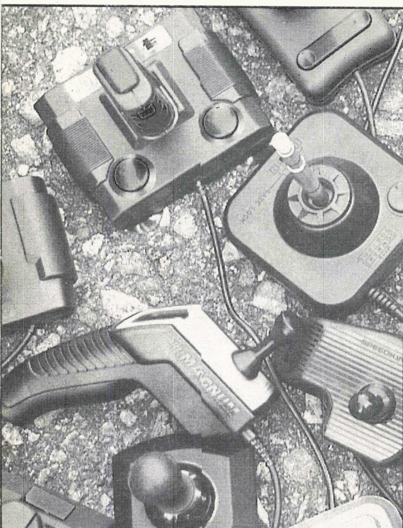
Sega tunnetaan maailmalla pelihallien "kolikkopelien" valtamerkkinä ja laadukkaiden pelien kehittäjänä. Segan uudet edulliset pelikonsolit ovat nyt tulossa kotikatsomoihin.

- Helposti hallittavat pelit, kaikissa suomenkieliset ohjeet.
- Hetkessä valmis käyttöön, pelikonsoli voi olla jatkuvasti kytkettynä televisioon, vaihtokytkimellä peli- tai katseluvalmius.
- Pelejä laaja ja nopeasti lisääntyvä valikoima, 1, 2 ja 4 megan peleistä ainutlaatuisiin 3D peleihin saakka.



SEGA
valonsädepistooli

Segan pelimodulien kanssa käytettäväksi, voit harjoitella eri ammunnan lajeja tai osallistua seikkailupeleihin.



TARKISTUSLISTA

Kaikki:
— Sauvan välys
— Kytkennän vaatima ohjausvoima
— Tarkkuus väli-ilmansuunnissa
— Automaattitulitus

Kahvat:
— Sauvan koko vs. käden koko
— Tulitusnäppäinten sijoitus
— Imukuppien pitävyys
— Natiseeko jalusta helposti

Pallopäät:
— Sauvan liikealueen suuruus
— Istuvuus toiseen käteen
— Pallon koko

Ergonomiavaritykset:
— Käden koko vs. jalustan koko
— Yltävätkö sormet tulitusnapeille
— Löytyvätkö oikeat suunnat

SE OIKEA

Mielikuvia herättävät

	Spectravideo Quickshot 102	Quisckshot I	Quickshot II	Vulcan Gunshot	General	Amsoft JY2
Testattu	MB 2/84	MB 10/85, 10/87	MB 10/85, 3/89	MB 10/85, 10/87	MB 10/85, 10/87	MB 10/85
Tyyppi	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain
Tekniikka	Liuskakytkimet	Liuska- ja kalvokytkimet	Liuskakytkimet	Liuska- ja kalvokytkimet	Liuska- ja kalvokytkimet	—
Kommentit	Tämäkin tuntui joskus vallankumouksellisen hyvältä tikulta.	Vanha klassikko. Tässähän nousee tippa silmäkulmaan.	Kenties kaikkien aikojen myydyin peliohjain.	Näitä Ö-luokan sauvaohjaimia on piisannut maailman sivu.	Vieläkö näitä tusinatikkuja riittää.	Pienikokoinen mutta kohtalainen kapula.

	Medalist	Commodore VG-115	Superjoy 28	Wico Boss	Cobra	Commodore VG-200
Testattu	MB 10/85	MB 10/85, 10/87	MB 10/85	MB 5/86, 10/87	MB 2/87	MB 3/87, 10/87
Tyyppi	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahva	Massiivinen	Kahva
Tekniikka	—	Kalvo- ja liuskakytkimet	—	Liuskakytkimet	Mikrokytkimet	Mikro- ja kalvokytkimet
Kommentit	Roinaa...	Olkaa kiltti ja viekää pois näkyvistä. Pelkkä katsominen sattuu.	Pikkukeppi.	Hyvin viimeistelty tikku, jonka kahvan pyöriminen pilaa.	Lentosimufanaatikon unelma!!!	Jotkut tykkää — minä en. BittiLeirien tuhotuin tikku.

	Moonraker I	Canon VJ-200	Cobra 2	General De Luxe	TAC 3	Quickshot II Plus
Testattu	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87, 2/88, 3/89	MB 10/87
Tyyppi	Kahva	Kahva	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain
Tekniikka	Liuska- ja kalvokytkimet	Potentiometri- ja mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Liuska- ja kalvokytkimet	Liuska- ja mikrokytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Yök en syö.	Potentiometrit takaakat pehmeän ohjaustuntuman. Tarkkaa kytkentähetkeä mahdoton määrittää.	Ei saa sotkea itse Cobraan — vain koko samaa luokkaa, ergonomia ei sinne päinkään.	Hmmnnojoo. Keskitasoa mitä keskitasoa.	Hyvin viimeistelty pienimuotoinen kahvaohjain.	Ihan näppärä, mutta ei vedä vertoja turbolle.

	Quickshot II Turbo	Cheetah Mach I+	TAC 5	Cheetah Challenger	Quick Gun Turbo 1	Quick Gun Turbo 2
Testattu	MB 10/87, 3/89	MB 10/87	MB 2/88, 3/89	MB 3/89	MB 3/89	MB 3/89
Tyyppi	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain	Kahvaohjain
Tekniikka	Mikrokytkimet	Mikro- ja kalvokytkimet	Liuska- ja mikrokytkimet	Liuska- ja kalvokytkimet	Kalvo- ja mikrokytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Quickshot-sarjan paras tikku.	Kovaa keskitasoa. Näitä piisaa.	Klonks klonks klonks krunks.	Suunnittelijat seinää vastaan ja h e t i !	Mistä tätä rojua oikein työnnetään ihmisille?	Ei pelkkä numeron muuttaminen paljon auta.

Vaan miten valita itselleen juuri se oikea peliohjain, joka sopii parhaiten niin omiin mielipeleihin kuin omaan käteenkin?

Ohjaimen tyyppi on tärkein perusvalinta eli ostaako kahva, pallopää vai kädessä pidettävä ohjain. Jokaisella on omat mieltymyksensä, mutta mikäli kaveripiiristä löytyy eri tyyppisiä ohjaimia, kannattaa kokeilla, millä niistä saa lempipelissään parhaan tuloksen. Tulokset voivat yllättää, sillä esmes allekirjoittaneesta lentosimuihin parhaalta vaikuttaneella PC:n tikulla ei saa F-19:ää lasketumaan kentälle millään siinä missä kaikkein kurjimmalta tuntunut ruppana tuo sen kiitoradan päähän todella nätisti.

Yksittäisten mikromyymälöiden valikoimat eivät ole myöskään koskaan täydellisiä eli koepeleihin on pakko turvautua myös kaupassa — marmattavat myyjät mitä marmattavat. Kädessä pidettäviä tikkuja tutkiskeltaessa kannattaa kiinnittää erityisesti huomiota ohjaimen kokoon eli yltävätkö sormet tulitusnapeille ja sitä rataa.

Kahvaohjaimista tulee puolestaan huomioida mahdollisten imukuppien pitävyys ja ohjaimen rakenteen tukevuus. Natiseeko koko hökötys siis liitoksistaan eli ei? Itse tikku ei saa myöskään lonksua jalustassaan oli kyse minkä tyyppisestä tikusta tahansa. Pieni välys uudessa tikussa tarkoittaa melkoista hölskettä parin kuukauden kuluttua.

Oheista taulukkoa voi myös käyttää apuna. Perussääntönä voidaan pitää sitä, että mitä kauemmin tikku on ollut kuvioissa mukana (mitä pidemmän aikavälin kuluessa sitä on testattu) sitä elinvoimaisempi se on. Uusia malleja ei kannata tämän mukaan teilata eikä kaikkia vanhojakaan. Esmes Cobra on yhdestä testikerrastaan huolimatta ainoalaatuinen ohjain. Vastaavasti QuickShot II on pysynyt pinnalla pelkällä vanhalla maineellaan... Lisätietoja voi kaivella taulukossa mainituista vanhoista MikroBITIN numeroista.

Epämääräiset viritykset

	Amigo Powerstick	Unimex Wireless Remote Controllers	Atari Trackball	Teldec Accu-Ball	SV-107	Wico Three Way
Testattu	MB 2/84	MB 2/84	MB 2/84	MB 2/84	MB 10/85	MB 5/86, 10/87
Tyyppi	Sauvaohjain	Sauvaohjain	Ohjauspallo	Ohjauspallo	Ohjauslevy	Vaihtokahva
Tekniikka	Kosketuspinta monella johtimella	Kalvokytkimet, langaton ohjain	Optinen laskuri	Optinen laskuri	—	Liuskakytkimet
Kommentit	Erikoinen mutta tuskin toimiva ratkaisu.	Langattomuus sinänsä etu, mutta ohjaimet kurjat.	Hyvä idis, mutta liian harva osaa hyödyntää tätä jäykkää kuugelia.	Herkempi kuin Atarin vastaava, mutta edelleenkin liian jäykkä.	Hyvä idis mutta avuton muotoilu...	Hyvä mutta hävyttömän tyyris. Liian pitkä varsi.

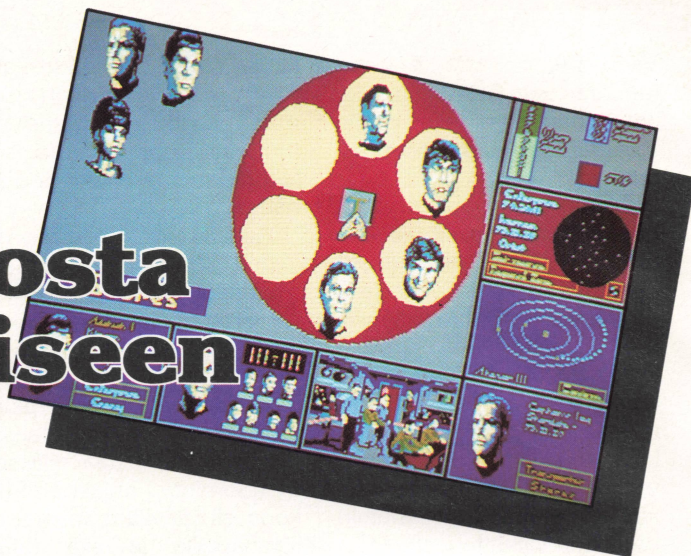
	Quickshot IV	Quickshot IX	Game Mate 2	Quick Shot QS-118F	Sega Control Stick	
Testattu	MB 10/87	MB 10/87	MB 10/87	MB 3/89	MB 3/89	
Tyyppi	Vaihtokahva	Omituinen	Tikku mikä tikku	Lituska	Lituska	
Tekniikka	Liuska- ja kalvokytkimet	Mikrokytkimet	Kalvokytkimet	Kosketuskytkimet	Kosketuskytkimet	
Kommentit	Wico Three Wayn jäljitelmä, joka jää kuitenkin kauas jälkeen esikuvastaan...	Tarkoitettu lähinnä erikoisuuksien tavoittelijoille.	Vanha Atari-tikku kauko-ohjauksella. Hyvä idis, väärät tikut.	Imukupit pois, ja joissakin peleissä SE ohjain.	Tämä taasen tarvii imukupit toimiakseen lainkaan, mutta sitten sitäkin paremmin.	

Ergonomiasysteemit

	Phasor One	Speed King	Magnum	Terminator	Konix Navigator	Wico Ergostick
Testattu	MB 10/87, 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 10/87, 3/89	MB 3/89	MB 3/89
Tyyppi	Pistooli	Kännykkä	Pistooli	Omintakeinen	Pistooli	Kännykkä
Tekniikka	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet	Mikrokytkimet
Kommentit	Hieman nulju ja heikon oloinen. Monien suosikki.	Yksi kaikkein myydyimmistä peliohjaimista.	Väli-ilmansuuntaongelmien pilaama tikku.	Yllättävän toimiva ratkaisu. Ei sovi kuitenkaan kaikille.	Huono viimeistely pilaa hyvän tikun.	Njamslurps.

Varsinaiset tikut

	Atari Joystick	Commodore 1311	Starfighter
Testattu	MB 2/84	MB 2/84, 10/85	MB 2/88
Tyyppi	Tikku	Tikku	Tikku
Tekniikka	Kalvokytkimet	Kalvokytkimet	Pallo- ja liuskakytkimet
Kommentit	Peliohjainten kantaisä. Monen painajaisen suurin kammotus.	Onnistunut yritys vielä Atarin Joystickiä kammottavamman ohjaimen tekemiseksi.	Pieni ja herkkä perustikku.



Televisiosta digitaaliseen visioon

TV-SARJAT PELEINÄ

Viime pelikirjassa kerroimme filmeihin perustuvista peleistä, nyt pienennämme ruutua ja runnomme ihaniin TV-sarjoihin perustuvat pelit.

NIKO NIRVI

TV-sarjojen paha puoli on se, että missä joku Rambo on yleismaailmallinen ilmiö, siinä joku Eastenders ei esimerkiksi kerro Suomen miehelle mitään. Tämä tietysti supistaa nimellä myytävän pelin menekkiä, mutta onhan joku Star Trek sentään yleismaailmallinen ilmiö, ja Batman myynee jo sarjakuvalehtensä varjolla, He-Manista puhumattakaan.

Valitettavasti TV-peleissä pätevät samat lait kuin elokuviin perustuvissakin: hahmoja ei saa käsitellä niin, että varjo heittyy esikuvan päälle. Batman ei saa kuolla, Mikki Hiiri ei saa tappaa ihmisiä, He-Man ei saa olla älykäs. Siitä huolimatta ei periaatteessa ole mitään syytä, mikseikö ruututähti kääntyisi peliksi.

Animaatio-automaatio

Periaatteessa piirretyt hahmot sopivat peleihin kuin nyrkki silmään. Tutut hahmot on helppo tunnistaa vaikka sekavahkosta pikselirykelmästä.

Walt Disneyn rakastettu, nykyään steriili Mikki Hiiri palloilee esimerkiksi Gremlinin asiallisessa **Mickey Mousessa**. Mikki pelastaa päääasiassa pilteille suunnatussa pelissä Disneyworldin peikkokuninkaalta. Mutta onpa Disney Corporation itsekin ikuistanut sankareitaan lähinnä opetuspeleihin lueteltavissa peleissään.

Hanna-Barbera-korporaation sankareista Smurffit ovat ilmestyneet paitsi ikiaikaisessa Mattelin pelissä myös hauskassa hakkereiden tekemässä smurffituho-Smurffiinan kidutus -pelissä, jonka kömpelö toteutus ei riittänyt kaatamaan smurffilahtauksen iloja, varsinkin jos viritti itseään katsomalla tämän idioottisarjan jakson. Retu Kivinen ja kumppanit eli angloksi **Flintstones** ovat digitoituneet tuplasti. Quicksilvan versio oli graafisesti näyttävä, mutta tappavan tylsä arcadeadventure, kuten myös Grandslamin uusi versio. Grandslamin peliin kuuluivat liki mahdoton maalauspeli, tylsä ajopeli, kuiva ja ylipitkä keilailuosuus sekä bonuksena hypi & pompi -osuus. Vaan eipä ole muissakaan piirrossarjassa kehumista. Saman populan **Yogi Bear** esiintyy Piranhan samannimisessä ja vaikeassa pelissä, jossa maasto scrollaa horisontaalisesti Jogin etsiessä pikkukarhu-ystäväänsä.

Hei-mies ja roimat robotit

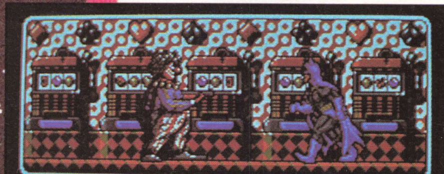
Kun minä olin nuori, leikkivät lapset sukupuolesta riippuen joko nukeilla tai pikkusotilailla. Nykyajan kakaratpa ovat markkinamiesten kuppauksen kohteena ja leikkivät toimintafiguureilla. Katso TV-sarja, osta lelu ja pirun kallis alus, lue lehti, väritä värityskirjaa, puuhaile puuhakirjan parissa ja ei edes vihoviimeiseksi: pelaa omassa Masters-mikrossa jänskää peliä.

Mikäpä oli ensimmäinen toimintanukke/animaatiosarja? Action Force/G.I.Joepa tietenkin. Taistelu Cobraa vastaan on kestänyt vuosikymmeniä, joten pari peliäkin on tullut. Epyxin **G.I.Joe** tarjosi mahdollisuuden paitsi lennellä tai ajella Action Force -kalustolla myös taistella mies miestä vastaan, mutta varsin kurjin tuloksin. Virgin julkaisi myös pari Action Force -peliä, mutta arvosteluista päätellen epätyydyttävin tuloksin.

Nukkekäsite ja tehokkaan markkinoinnin ykkönen



"Mikäs teittiä huvittaa", ihmettelee vesipistoolin kanssa huitova Mikki.



Jokerista huolimatta Batmanilla on vielä ässä hihassaan.



Masters of the Universe: "Kautta Harmaakallon linnan, minä olen legopalikka!"

Masters of the Universe ikuistettiin ensin U.S. Goldin toimesta heikon jäykäksi hyppi & pompi -seikkailuksi ja Dolph Lundgrenin isännöimän heikon Star Wars -kloonielokuvan myötä Gremlin tekaisi aiheesta tosi ruppuisen **Masters of the Universe — The Movien**. Eternian satuprinssi ei liene tyytyväinen kumpaakaan versioon. "By the castle of Grayskull, I have the power"

Satelliittisarjalla jatkaaksemme Gremlin osti oikeudet **Maskiin** ja julkaisi naamarimiehien ja Venomin nahistelua kolmen osan verran. **Mask** oli ihan asiallinen autoseikkailupeli, **Mask II** todella surkea epämääräpeli, mutta yllättävästi **Venom Strikes Back** olikin varsin pelattava mutta perusformaattiin perustuva ammuskelutoimintaseikkailu. Eliten **Thundercats** perustui liki samaan kaavan ja oli yllättävästi lajinsa korkealaatuinen edustaja.

Ja sitten robotteihin. Nämä yleensä tyhmän näköiset metallihirviöt tömistelevät nähtävästi joka Nippon-animaatiossa. Tunnetuin metalliryhmä lienee **Transformers**, jonka ensin talletti tietokoneelle Ocean. Peli oli simppeli "etsi Transulogon osia" ja autoksi muuttumisesta oli lähinnä haittaa. Activisionin Transformers taas onkin niin hirveä, ettei siitä ilkeä kertoa muuta kuin että kaikki on pielessä mikä pieleen voi mennä. Pelin teki kuitenkin kuuluisa David Crane, Ghostbustersista ja Pitfalleista vastaava entinen legenda.

Eipä näytä kääntyvän hyvin animaatiomarkkinointi peliksi. Jokaisessa risukasassa on kuitenkin hopeareunat, sillä japanilaiseen Macross-sarjaan perustuva **Battletech** on erinomainen roolistrategiapeli. Syynä saattaa olla Battletechin suosio roolipeliversiona, joka antaa heppoista animaatiosarjaa paremman perustan.

Mustat ihmelaitteet ja muut roskat

Eipä kovinkaan kauan aikaa sitten nappulat tihrustivat Paholaisen sontaluukusta sarjoja, joissa sankari kaasutteli mustalla ihmevälineellään pahan perässä. Tunnetuin on **Knight Rider**. Ocean ilmoitteli pelistä lähes puolitoista vuotta ennen kuin peli tuli, ja käsittämättömän surkeassa lopputuloksessa Michael Knight ja (musta) ihmeauto K.I.T.T. vuoroin ajelivat helikoptereita ammuskellen tai olivat rakennuksessa ottamassa selvää mihin seuraavaksi ajellaan. Katuhaukka, jossa ajeltiin (mustalla) ihmemoottoripyörällä, tuli yhtä pitkän ajan kuluttua samalta firmalta, onneksi hiukan paremmin tuloksin. Peli käsitteli ylhäältä kuvattua kaupungissa ajelua ja Wolf-tyyppistä terroristien ammuskelua. **Airwolf**, jossa sankari lenteli (mustalla) ihmehelikopterilla, kääntyi Eliten toimesta hyväksi sokkeloammuskelupeliksi. Airwolfia löy-



tynee vieläkin budjettipelinä tai kokoelmakaseteilta. Ihmemies eli **McGyver** on kuulemma työn alla.

Poliisisarjoista vain **Miami Vice** on ylittänyt riman Oceanin epäpelattavassa autopelissä. Muista roskasarjoista muistamme vielä Datasoftin **Dallas**-tekstipelin, mikä juonittelun, syrjähyppyjen ja juomisen asemasta olikin yllättävästi Etelä-Amerikkaan sijoittuva seikkailu. Robin Hood sensijaan oli hyvä sarja, ja siihen perustuva Adventure Internationalin **Robin Hood and the Stepstones of Rhiannon** innosti tekstiseikkailijoita Suomessakin.

Unohdettuja

Aika moni peli perustuu Suomessa täysin tuntemattomiin ohjelmiin. Mosaic, joka on vastuussa **Yes, Prime Minister**- ja kahdesta **Adrian Mole**-monivalintapelistä, on tehnyt myös englantilaisten Naapurilähiöstä eli **Eastenderseistä** vastaavan. Yhteistä joka pelille oli se, että pelaajan valinnat eivät juurikaan itse pelin kulkuun vaikuttaneet ja toista kertaa vain harva jaksoi ne läpi pelata.

Loput ohitetaan maininnalla ja nekin vain täydellisyyden tavoittelemisen vuoksi. Piranhan **Trap Door** ja **Beyond the Trapdoor** olivat hyviä toimintaseikkailuja Trapdoor-piirrosarjan mukaan, ja Eliten **Fall Guy** oli ensimmäisiä TV-lisenssipelejä. Sarja ja peli ovat yhtä tuntemattomia. **Max Headroom** vilahti Fenno-TV:n tiskijukkana, ja onhan Maxin TV-sarja videollakin. Quicksilva ikuisti Maxin köyhäksi, vaikeaksi ja tylsäksi toimintaseikkailuksi.

Show-ohjelmia varten Domarkilla on oma merkki TV-Games, jossa ilmestyy bittiversioita englantilaisten Ruutuyseistä ja muista tasokkaista ohjelmista. Oceanin hirveä **It's a Knockout** kuppasi samaa suonta huonoin tuloksin.

Vanhat hyvät ohjelmat

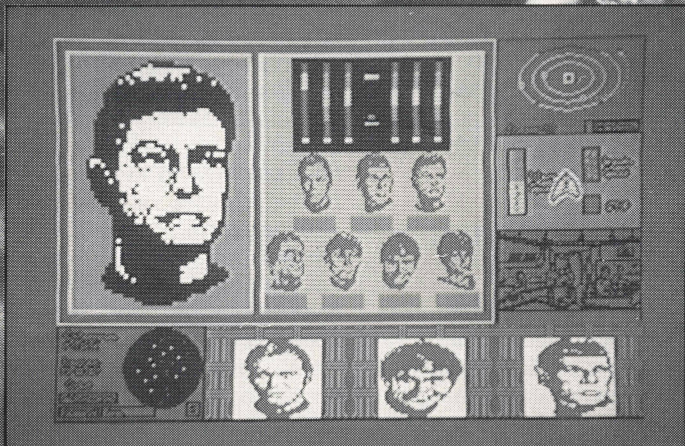
Myös vanha kunnon **Thunderbirds** on pelinä. Ensimmäinen versio oli tyhmähkö sokkelopuzzlepeli, jossa Myrskylinnut 1 ja 2 olivat pelastavinaan egyptologeja pyramidin sisuksista. Grandslam on tekemässä uutta Thunderbirdsiä, joten vanhat linnut are go! F.A.B.!

Skystä tuttu, englantilaisille ah niin rakas Doctor Who ilmestyi pelinä **Doctor Who and Mines of Terror** jonkun edesmenneen brittifirman toimesta. Sinänsä ihan kiva arcadeadventure sai lisäpuhtia ohjelmoitavasta Sphinxistä, joka toimi kelpo tohtorin apuna.

Ja Batman on tietysti ikuistettu kahteenkin peliin, kumpikin Oceanin julkaisemia, Jon Ritmanin **Batman** oli ensimmäinen, ja hyvä isometrinen arcadeadventure olikin. Valitettavasti Batmanin kanssa sillä ei ollut muuta yhteistä kuin nimi. Seuraava **Batman — The Caped Crusader** perustuikin samanniiseen elokuvaan ja oli tyypillinen anglotoimintaseikkailu.



Star Trek: legendaarinen TV-sarja, legendaarinen odotusaika.



Sokeri pohjalla. TV-sarjoista legendaarisin eli Star Trek on ilmestynyt monessa muodossa. PD-versio eräästä vanhimmista koskaan tehdyistä peleistä löytyy muodossa tai toisessa joka koneelle, ja samasta pelistä on leegio erilaisia versioita. PC:lle pitäisi löytyä tosi monimutkainen PD-Star Trek. Kaupallisia yrityksiä on PD-formaatista laajennettu Interstelin **Star Fleet I**, joka nimestään huolimatta on selvä Star Trek -peli. Arcade-Trek on esimerkiksi Segan **Star Trek**, jossa lähinnä lennellään ja ammutaan Klingonien ristelijöitä. Peli on eräs ensimmäisiä kolmiulotteisia pelejä. Simon & Schuster julkaisi seikkailupelinomaisen **Star Trek: The Kobayashi Maru Incident** -pelin, jota en ole onnistunut näkemään. Tunnetuin kaupallinen peli lienee kuitenkin Firebirdin ikuisuuksia myöhässä ollut **Star Trek: The Rebel Universe**, joka osittain komeasta toteutuksestaan huolimatta ei pelinä oikein jaksa innostaa.

Kuten jokainen lukutaitoinen on jo keksinyt tuntuu TV-sarja muutamaa harvaa poikkeusta lukuunottamatta kääntyvän tosi nahkeasti peliksi. Miksi? Ken tietää, mitään syytä siihen ei ole. ■

MARKKU ALANEN

Pelkkää pelaamista



VIDEOPELIEN → UUSI ← TULEMINEN



Arvaamattomia ovat mikromaailman meiningit. Viime vuoden aikana Suomessa vahvistui kaksi kehityssuuntaa. Yhtäällä Commodoren tuotteet vakiinnuttivat entisestään valta-asemaansa kotien ykkösmikroina. Toisaalta pelikonsolit, jotka olivat jo vuosia aiemmin kadonneet Pohjolan raukoilta rajoilta, alkoivat tunkeutua uudelleen tietokonepelaajien tietoisuuteen.

Kolikkoautomaateilla on kotoinen vastine videopeleissä, joiden oletettiin jääneen historian hämärään tietokoneiden vallattua pelimiesten pöydät. Uuden sukupolven videopelit yrittävät nyt vallata takaisin asemia, jotka niiden edeltäjillä oli.

80-luvulle siirryttäessä kolikkoautomaattien kotiversiot yleistyivät ympäri maailmaa. Video- ja TV-peleinä tunnettujen pelikoneiden elinkaari jäi kuitenkin suhteellisen lyhyeksi mikrotietokoneiden syrjäyttäessä ne kodeista. Yhdysvallat ja Japani jäivät videopelien viimeisiksi linnoituksiksi lajin kuollessa sukupuuttoon muun muassa Suomessa.

Viime vuosina on idän elektroniikkajätti Japani antanut merkkejä videopelien uudesta tulemisesta. Vuonna 1987 aloittivat **Nintendo** ja **Sega** videopelien vyörytyksen Aasian ulkopuolelle Yhdysvaltoihin ja Eurooppaan. Pohjoismaatkaan eivät ole säästyneet tältä invaasiolta ja Suomi sai laitteille maahantuojat samaisen vuoden 1987 lopulla.

Haastajat kehään

Videopelien hurja suosio on saanut muutkin valmistajat mukaan kisaan. Vanha konkari **Atari** yrittää parhaansa vanhalla tavaralla, joka on puettu koreisiin kuoriin. Siltä odotetaan myös ST-teknologiaan pohjaavaa uutuutta.

Vakavin hyvinvoiva kilpailija Nintendolle ja Segalle on NECin **PC Engine**. Sen menekki on kotimaassaan sen verran hurjaa, että vain muutama kappale on päässyt karkuun Euroopan puolelle.

Englantilaiset tulevat konsolimarkkinoille Konixin poikkeavalla **Multi System** -laitteistolla, johon on luvassa ydeksän hyvää ja kahdeksan kaunista. Tällä pelivempaimella on parhaat mahdollisuuet ilmestyä lähitulevaisuudessa omille raukoille rajoillemmekin.

Pelitalo Epyx on niinikään valmistelemassa omaa pelikonsoliaan, josta ei tosin ole pahemmin tietoja tihkunut. Nintendon ja Segan vastaisku on sen sijaan nähnyt jo päivänvalon. Molemmilla valmistajilla on valmiina 16-bittiset versiot konsoleistaan, mutta Suomessa niistä on turha haaveilla vielä piiitkääään aikaan.

Markkinavaltiaat

Nintendon ja Segan 8-bittiset pelikoneet hallitsevat vielä suvereenisti markkinoita. Koska ne muodostavat varsin vertailukelpoisen parin, niiden käsitteleminen yhdessä puolustaa paikkaansa.

Pelikonsolit ovat suhteellisen pienikokoisia laatikoita, jotka yhdistetään erillisillä muuntajilla verkkovirtaan. Segan konsoli vie enemmän pöytätilaa, mutta se on Nintendoa matalampi. Molemmissa on kaksi peliohjainliitäntää sekä TV- ja videoulostulot. Jälkimmäinen on Nintendossa RCA-tyyppinen, kun taas Sega turvautuu DIN-liitäntään.

Ohjauspöytäergonomiaa

Segan virtakytkin on sijoitettu etupaneeliin ja koneen päältä löytyvät vielä pause- ja reset-näppäimet. Viimemainittujen sijoittelu ei ole erityisen onnistunut, koska kone tulee ain silloin tällöin resetoitua vaikka tarkoituksena on ollut taukonäppäimen painaminen.

Nintendon virta- ja resetkytkimet löytyvät etupaneelista. Taukotoiminto siirrytään painamalla peliohjaimen pause-näppäintä. Tästä on etua virhenäppäilyn välttämisen lisäksi myös sikäli, että pelaajan ei tarvitse raahautua konsolille lepotaukoa halutessan.

Segassa on kaksi aukkoa pelimoduuleille. Laitteen päälle voidaan työntää pystyasentoon kasettimainen pelitallenne ja etupaneelissa olevaa aukkoa voi käyttää kortin muotoisten pelien koneelle syöttämiseen. Nintendossa on mahdollista käyttää vain kasettimoduulia, joka asetetaan etupaneeliin luukun taakse piiloon. Konsolin päälle jää tasainen alusta, jossa voi pitää esimerkiksi pelimoduuleja tai ohjaimia.

Tämäkö muka peliohjain?

Laitteiden mukana tulee kaksi peliohjainta. Ne poikkeavat ulkonäöltään melkoisesti tavanomaisista ilotikuista, mutta ovat varsin näppärätoimisia. Pieniä, LCD-näytöllä varustettuja taskupelejä pelanneille ohjaimet ovat tuttuja. Ne muistuttavat muodoltaan kotielektroniikan kaukoohjaimia, mutta niitä pidellään kaksin käsin poikittain. Vasemmalla puolella on suunta-ohjain ja oikealle kädelle jää toimintonäppäimien käyttö.

Segan peliohjaimen suuntaohjain tuntee kahdeksan ilmansuuntaa ja sen keskelle voidaan ruuvata lisävarusteena hankittava mini-ilotikku. Ohjaimessa on lisäksi kaksi näppäintä, joita voidaan käyttää esimerkiksi hyppelyyn ja

ampumiseen. Ohjaimet liitetään konsoliin mikrotietokoneista tutuilla Atari-tyyppisillä liittimillä.

Nintendon suuntaohjain on ristin muotoinen ja tuntee vain neljä ilmansuuntaa. Peliohjaimessa on Segan tavoin kaksi monitoiminäppäintä sekä lisäksi omat napit pelivalikon ja taukotoiminnon käyttöön. Ohjainten liittimet noudattavat Nintendon ikiomaa standardia.

Peliohjaimet saattavat tuntua aluksi hankalilta käyttää, jos on tottunut mikrojen ilotikkuihin. Pienen harjoittelun jälkeen voi kuitenkin todeta ohjainten soveltuvan erinomaisesti useimpien tarjolla olevien pelien hallintaan. Joystickiä käytettäessä rasittuu lähinnä ranne. Pelikonsolien ohjaimet asettavat puolestaan eukalot kovalle koetukselle.

Nintendon peliohjainuutuus Advantage on pelimiehen unelma. Tavanomaisten toimintojen lisäksi siitä löytyy turboruuvi molemmille toimintonäppäimille (esim. hyppyvoima ja tulitusnopeus) sekä erityinen hidastusnapula, jota käyttämällä saattaa selviytyä muuten liian nopeista vastustajista.

Segan Control Stick on yhdistelmä pelikonsolin lankkuohjainta ja perinteistä joystickiä. Sitä voi käyttää myös tavallisten kotimikrojen kanssa. Segaan käy myös QuickShotin erikoinen Wiz Master.

Varustelukierre

Molempiin pelikoneisiin saa lisävarusteena valopistoolin, jolla voi räiskiä johdon päästä kuvaruudulla olevia kohteita. Nintendon käsiase on paremmin muotoiltu ja istuu mukavasti käteen. Osumatarkkuudessakaan ei ole moitteen sijaa.

Segan valopistooli noudattaa muotoilussaan konsolin suuntaviivoja, mutta on kilpailijaansa huonommin käteen käyvä. Useimmat kokeilemamme ampuma-aseet ovat olleet siinä määrin epätarkkoja, että kohteeseen osuminen on vaikeata. Pistoolin kera pelattavia pelejä on useita molemmille koneille.

Segaan on saatavana kolmiulotteiset lasit, joita käytetään joidenkin ampumapelien yhteydessä. Kolmiulotteisuutta ei ole ainakaan vielä kyetty hyödyntämään tavalla, joka puolustaisi lasien hankintaa. Nintendon ratkaisu käsinkosketeltavuuteen on pahvisten puna-viherlasien liittäminen joidenkin pelien yhteyteen.

Hulppein uutuus pelirintamalla pitkiin aikoihin on eittämättä Nintendon pelimatto. Siihen ei ole vielä saatavilla kuin yksi pelimoduuli, jolta löytyy viisi erilaista juoksu- ja hyppelypeliä. Pelihahmo televisioruudulla juoksee, hyppää ja heittäytyy kontilleen matolla taiteilevan pelaajan perässä. Peli antaa suorituksen lopuksi arvostelun pelaajan suorituskyvyn eri puolista kuten kestävyydestä ja notkeudesta. Pelimatto on erinomaisesti toteutettu yhdistelmä videopeliä ja kuntoilua.

Nintendolle valmistetaan, joskaan ei tuoda maahamme, monitoimirobottia, joka on saanut joltisestikin suosiota suuressa maailmassa. Robottia hyödyntäviä ohjelmia ei myöskään ole vielä montaakaan.

Näitä ei kopioida!

Oleellisinta pelikoneessa ovat pelit. Pelien grafiikka on 8-bittisten kotimikrojen tasoa eli se riittää mainiosti peleistä nauttimiseen. Pelitarjonta on määrältään vielä huikean kaukana kotimikrojen tasosta, mutta laadussa videopelit eivät jää jälkeen esimerkiksi Commodore 64:n peleistä. Moduulit ja kortit ovat helppokäyttöisiä ja suhteellisen kestäviä. Pelit latautuvat nopeasti ja varmasti. Pelitarjonta ei ole huimaavan suuri, mutta kasvaa koko ajan.

Oleellisimmat erot Nintendon ja Segan välillä löytyvätkin juuri peleistä. Sega noudattaa uskollisemmin kotimikroista tuttua pelilinjaa, ja commodoristi tuntee varmasti olonsa kotoisaksi Segan pelien parissa. Segan pelit ovat usein samoja kuin kotimikroissakin, mutta monasti paremmin toteutettuja. Esimerkiksi **Outrun** hakkaa mennen tullen Commodore 64:n version. Osa peleistä



Golvellius kuuluu Segan toimintaseikkailupeleihin.



Segan Rambo III antaa mahdollisuuden räiskiä valopistoolilla vihulaisia, jotka eivät arastele antaa takaisin tuutin täydeltä.

on myös varsin tuoreita jopa sellaisia, joita ei vielä ole sovitettu mikrotietokoneille.

Nintendon pelit edustavat omaa linjaansa, eikä niitä yleensä ole saatavissa kotimikroihin. Tämä ei tarkoita sitä, että ne olisivat millään muotoa lajitovereitaan huonompia, pikemminkin päinvastoin. Asiaa tunteville kerrottakoon, että esimerkiksi maanmainio viirusilmämme Wallu on pelannut Nintendon **The Legend of Zeldan** molemmat osat läpi. Nintendon etuna voidaan mainita suomenkieliset peliohjeet ja sillä on valttinaan myös **Super Mario Bros.** ja sen jatko-osa.

Pelejä joka lähtöön

Segan peleistä mainittakoon toimintaseikkailu **Golvellius**, jossa sankari etsii pelastettavaa prinsessaa ja siivuaa siinä sivussa moninaisia vastustajia. Pelissä on mukavana lisänä salasana, joka ilmestyy kuvaruutuun pelihahmon kuollessa. Tämän toivottoman pitkän merkkiyhdistelmän siirto paperille ja siitä taas pelin alussa takaisin konsoliin takaa seikkailun jatkumisen siitä kohdasta, mihin jäit edellisellä kerralla Noutajan saapuessa.

Double Dragon edustaa nujakointipelityyppiä, jossa erilaiset Karate- ja Kung Fu -taiturit mittelevät voimiaan kauheiden kankstereiden kanssa. Erikoista pelissä on mahdollisuus kahden pelaajan samanaikaiseen toimintaan ruudulla.

Rambo-3 on ampumapeli, jota voi pelata vain Segan valopistoolilla. Rambo on pelastamassa vankeja Afganistanin uumenissa ja ampuu niin maan penteleesti kaikkea liikkuvaa. Ehkä paras Segan ampumapeleistä.

Erikseen kannattaa mainita, että seuraavissa peleissä on mahdollisuus tallentaa pelitilanne moduulien paristovarmennettuun muistiin: **Miracle Warriors** (rooliseikkailu) ja **Penguin Land** (pulma- ja toimintapeli).

Nintendon kohdalla voisi mainita pelit **Ice Hockey** (ehkä kaikkien aikojen paras jääkiekkosimulaatio), **Kid Icarus** (toimintaseikkailu) ja valopistoolia vaativa **Gumshoe**, jonka pelaamisessa tarvitaan myös yläpäätä.

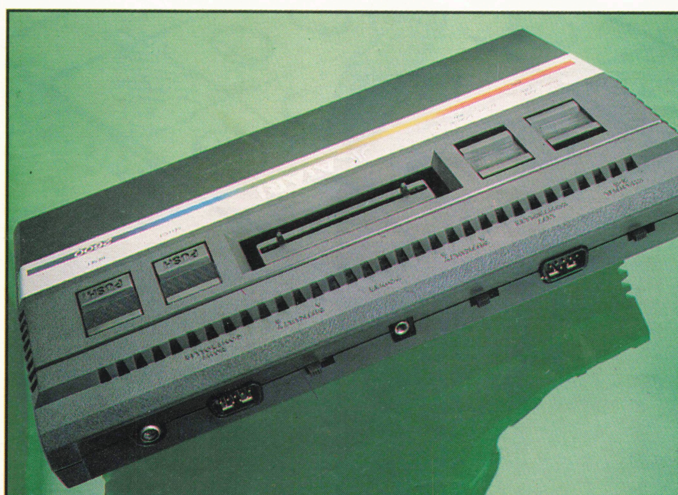


Pelikonsolit ovat näppäriä, televisiota näyttöruutuna käyttäviä viihdevälineitä, jotka tyydyttävät koko perheen pelitarpeet. Edessä vasemmalla Nintendon tarkkatoiminen valopistooli. Sen vieressä Segan peliohjain.

Onko tämä tottakaan?

Kaikkien aikojen ensimmäisessä MikroBITISSÄ (1/84) esiteltiin kuusi videopelikonsolia. Tuolloin Atari 2600 oli maailman suosituin konsoli. Tänään, melko tarkalleen viisi vuotta myöhemmina, Atari 2600 on edelleen leikissä mukana. Laitteen ulkonäkö on muuttunut kouraantuntuvasti. Atari 2600 vuosimallia 1989 mahtuu nimittäin kouraan. Noin 4cm paksu, 27 cm leveä ja 17 cm syvä konsoli pikkaraisen virtalähteen kera kulkee pelimiehen matkassa pienessäkin pussissa.

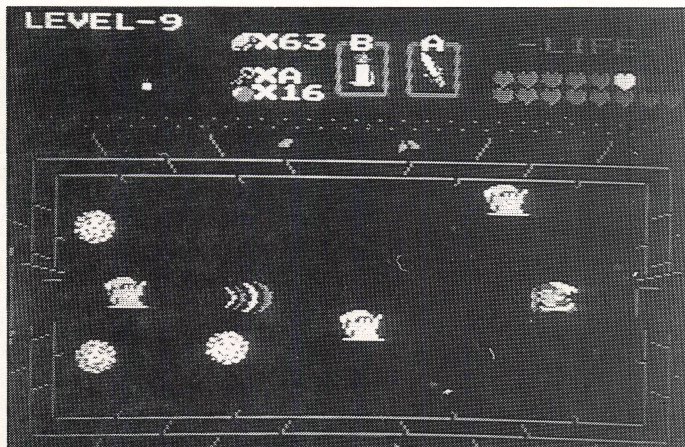
Muita kuin kosmeettisia muutoksia ei koneesta sitten löydykään. Edes peliohjainta ei ole korvattu ajanmukaisella tuotteella. Se on edelleen se sama tunnoton tappi, joka oli aikaansa jäljessä jo vuonna -84. Pikkuparannuksena voisi tietysti pitää tapahtunutta hintakehitystä. Viisi vuotta sitten Atari 2600 varustettuna Space Invaders -pelillä maksoi 995 markkaa. Tänään konsolin ja kaksi peliä saa 590 markalla.



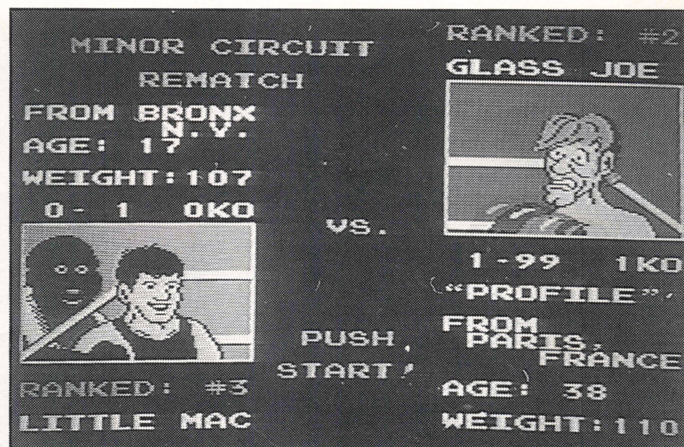
Atari 2600 on vanhentunut peliväline.

Koreat kuoret

Atari yrittää pelikonemarkkinoille myös kehittyneemmällä tuotteella, jonka koko nimi kuuluu **Atari XE Video Ga-**



Nintendon Zelda on yltänyt ulkomailla miljoonamyyntiin.



Punch Out on suosittu nyrkkeilypeli erityisesti Yhdysvalloissa.

me System. Kyseessä on vanha Atari 800XL, jonka ulkonäköä on muunneltu paremmin nykyaikaan soveltuvaksi. Erikoisinta laitteessa on irrallinen näppäimistö, jota ei yleensä tarvita moduulipelejä käytettäessä.

Näppäimistön liittäminen konsoliin tekee siitä täysiverisen, vanhentunutta teknologiaa edustavan, kahdeksanbittisen kotimikron sisäänrakennettuine Basiceineen kaikkineen. Levyaseman hankkimalla voi hyödyntää Atari XL:lle tehtyjä ohjelmia, jos onnistuu saamaan niitä jostain käsiinsä. Systeemipakettiin kuuluvat lisäksi valopistooli, peliohjain ja kaksi pelimoduulia. Missi Command sijaitsee ROMilla. Ohuet englanninkieliset käsikirjat ovat tyydyttävää tasoa.

Menneisyyden varjot

Pelien laatu ja määrä ovat ratkaisevia tekijöitä pelikoneen menestymismahdollisuuksia arvioitaessa. Atari 2600:n pelit ovat suurimmaksi osaksi vanhoja, lähinnä huru-ukoissa nostalgiaa herättäviä tuotteita, joiden markkinoiminen nykyaikana edellyttää varsin velhon kykyjä ja/tai härskiä "rahat pois keinolla millä hyvänsä" -asennetta. Yksi tuoreempi peli (Solaris) antaa toivoa paremmasta, mutta ei yksi pääsky ja niin edelleen.

Atari XE Systemissä voi periaatteessa pyörittää vanhojen Atarin kotimikrojen levykeohjelmia, mutta tämä edellyttää sitä uuruusluokkaa olevia lisäinvestointeja, että asiaa ei kannata harkita tätä juttua pidemmälle. Moduulipuolella tilanne on 2600:aa jonkin verran parempi. Suurin osa tarjolla olleista peleistä kuuluu tosin samaan kategoriaan kuin 2600:n viritelmät, mutta jokunen niistä on sentään pelattava. Erityisesti XE Systemille tarkoitetut uudemmat pelit kuten **Fight Night** ja **Barnyard Blaster** kohoavat kotimikrojen halpapelien tasolle.



Kunto lattiaan! Hulppein uutuus pelirintamalla pitkiin aikoihin on eittämättä Nintendon pelimatto. Siihen ei ole vielä saatavilla kuin yksi pelimoduuli, jolta löytyy viisi erilaista juoksu- ja hyppelypeliä. Pelihahmo televisioruudulla juoksee, hyppää ja heittäytyy kontilleen matolla taiteilevan pelaajan perässä. Peli antaa suorituksen lopuksi arvostelun pelaajan suorituskyvyn eri puolista kuten kestävyydestä ja notkeudesta. Pelimatto on erinomaisesti toteutettu yhdistelmä videopeliä ja kuntoilua.

Paljon porua, vähän villoja

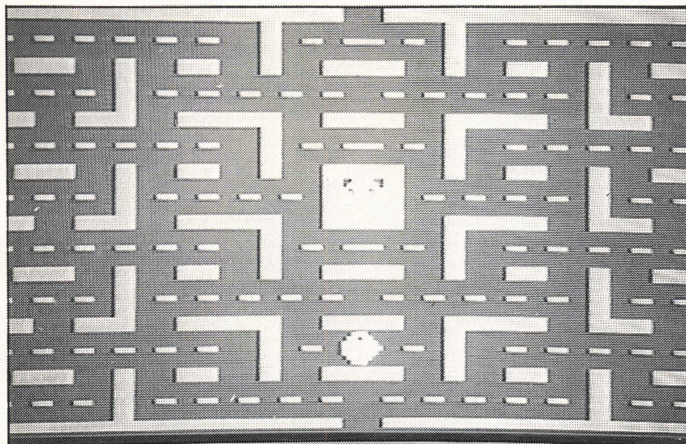
Kun katselee Atarin kilpailijoita kotimikropuolella, ei voi kuin ihmetellä. Ihmetellä sitä, että kenelle Atari XE System on tarkoitettu? Sillä ei näyttäisi olevan mitään edellytyksiä menestyä kovassa kilvassa. Miksi siis tuoda moinen laite markkinoille tälläiseen (1360,—) hintaan?

Pelikonsolinakaan XE System ei pääse lähellekään kilpailijoitaan Nintendoa ja Segaa. Vielä huonommin ovat asiat Atari 2600:n kanssa. Hinta on halpa, mutta rahalleen tuskin saa vastinetta, jollei nyt omaa aivan omituisia mielihaluja.

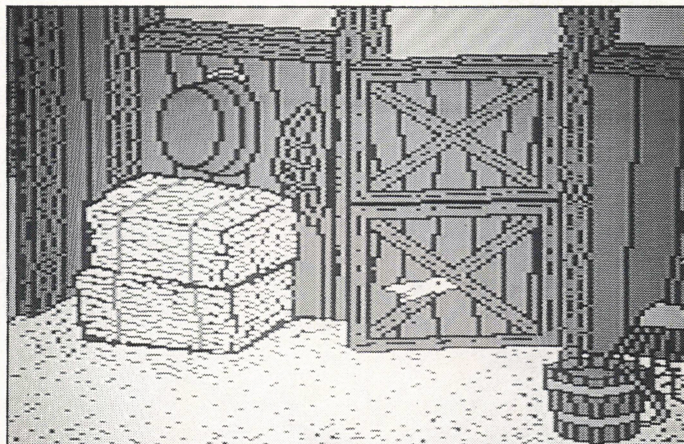
Päätämme pudistellen jäämme odottamaan Atarin uutta 16-bittistä pelikonsolia, joka pohjaa ST:n teknologiaan. Eiköhän sellainen ilmestyne vielä tämän vuoden aikana.

Japanista kuuluu kummia

Japanilainen PC Engine on kooltaan (14*13*4 cm) pienempi kuin Commodoren



Pac Man on sokkelopeliklassikko, joka sopii Atari 2600:n vaatimattomien pelien joukkoon.



Atari XE System ja valopistooli mahdollistavat tarkkuusammunnan Barnyard Blasterin maalaismaisemassa.

kasettiasema ja sen sisällä hyrrää 8-bittinen erikoisprosessori. Se kykenee soittamaan kuutta ääntä samanaikaisesti ja näyttämään 512 väriä yhtäaikaa kuvaruudulla. Siihen on tällä hetkellä valmiina kymmenkunta peliä, jotka toimitetaan Segan tyyliin kortilla.

PC Enginen hinta on 100 punnan kieppeissä (noin 700 markkaa) ja pelit maksavat 20—25 puntaa (noin 150—200 markkaa). Japanissa laitteita on myyty jo yli puoli miljoonaa kappaletta.

Eurooppalainen vaihtoehto

Konixin Multi System ei muistuta mitään aiempaa pelikonsolia. Elektroniikka on ahdettu niin pieneen tilaan, että muotoilussa on voitu keskittyä pelinautinnolle oleellisiin asioihin. Konsoli on tarpeen mukaan lentokoneen ohjain, moottoripyörän sarvet tai auton ratti. Pisteeksi i:n päälle Konix aikoo valmistaa servo-ohjatun tuolin, joka kallistelee itseään pelitilanteen mukaan.

Tästä kaikesta namuilusta voisi kuvitella joutuvansa maksamaan itsensä sairaaksi, mutta ei! Hintaa peruskokoonpanolle kertyy Englannissa parisataa puntaa eli noin 1500 kotimaista markkaa. Täydellinen pelijrjestelmä tuoleineen kaikkineen asettunee noin 600 punnan piikkiin (noin 4500 markkaa).

Pelikonsoli vastaan pelimikro

Pelikoneita kotimikroihin verrattaessa on mielekästä keskittyä tarkastelemaan jälkimmäisten peliominaisuuksia ja unohtaa mikrojen muut käyttömahdollisuudet. Uuden polven pelikoneet ovat grafiikaltaan verrattavissa sellaisiin kotimikroihin kuin Amstrad, Commodore ja MSX-koneet. Pelikoneiden etuna ovat halpa hinta, noin puolet kotimikron hinnasta ja helppokäyttöisyys. Lisäksi löytyy erityisesti pelikäyttöön tarkoitettuja lisälaitteita kuten pistooleita, robotteja ynnä muuta.

Vaikka pelikoneet maksavat vain puolet kotimikron hinnasta, niin pelimoduuleista joutu pulittamaan yleensä kaksinkertaisen määrän markkoja kotimikrojen peleihin verrattuna. Pelien lukumäärässä ja tarjonnan monipuolisuudessa pelikoneet jäävät kauas kotimikroista. Erityisesti kehittyneet strategia-, rooli- ja seikkailupelit loistavat poissaolollaan.

Verrattaessa 16-bittisten kotimikrojen kuten Amigan ja Atari ST:n peliominaisuuksia videopeleihin on todettava, että edelliset ovat kaikin puolin kertaluokkaa parempia vaativassa pelikäytössä.

Pelikonsoleilla ei voi tehdä todellakaan muuta kuin pelata, joten ne eivät muodosta vakavaa kilpailijaa perinteisille kotitietokoneille. Tietokoneet ovat yhä kasvavassa määrin osa arkitodellisuuttamme ja vain tietämätön tai tosi todellisuuspakoinen henkilö hankkii pelikoneen mikron sijasta. Pelikone mikron lisänä onkin jo aivan eri asia.

Jos kehitys kehittyy ja kulutus kasvaa entiseen tyyliinsä, niin pelikoneiden tulevaisuus vaikuttaa jokseenkin turvatulta. Ainakin Nintendo, jolla on pääosa markkinakakusta Japanissa ja Yhdysvalloissa, säilynee mukana kuvassa vielä pitkään. Aika näyttää, mikä on Segan kohtalo ja vanha konkari Atari voisi korvata vähin äänin historialliset jäänteensä uusilla 16-bittisillä konsoleilla. Arvoitukseksi jää, mikä on Multi Systemin ja PC Enginen kuin myös Epyxin salaisen projektin vaikutus markkinakakun jakoon. Enivei, elämme mielenkiintoisia aikoja Nikosein.

Nimi: Sega Master System
Maahantuoja: Sanura-Suomi Oy
Hinta: 995,— (konsoli, 2 x peliohjain, 1 peli)
Lisätarvikkeet: Pistooli ja pelimoduuli (495,—)
3-D Lasit (345,—)
Speedking-ohjain (149,—)
Sega-kortit (159,—)
Pelimoduulit (225,—/245,—/275,—)

Nimi: Nintendo Entertainment System
Maahantuoja: Oy Top-Memo Ab
Hinta: 1295,— (konsoli, 2 xpeliohjain, 1 peli)
Lisätarvikkeet: Pistooli ja pelimoduuli (398,—)
Pelimatto ja pelimoduuli (560,—)
Advantage-ohjain (410,—)
Pelimoduulit (229,—/270,—/310,—)

Nimi: Atari 2600
Konsoli, peliohjain, TV-johto,
kaksi pelimoduulia
Maahantuoja: TeknoComputer Oy
(90) 562 6144
Hinta: 590,—
Moduulit: 109—119,—

Nimi: Atari XE System
Konsoli, näppäimistö, TV-johto
peliohjain, valopistooli, 3 peliä
(Missile Command, Bug Hunt,
Flight Simulator II)
Maahantuoja: TeknoComputer Oy
(90) 562 6144
Hinta: 1360,—
Prosessori: 6502C (1,79 MHz)
ROM/RAM: 33 kt / 64 kt
Oheislaitteet: Atari XL -yhteensopiva
Ohjelmistot: Atari XL -yhteensopiva
Pelimoduulit: 159—199,—



Italian Soccer

NURMIKENTTIEN BITTISANKARIT

PETRI TEITTINEN

Pelkkien paketissa olevien jalkapalloilijakuvien perusteella ei yleensä kannata luovuttaa rahojaan ne ahnaasti kaappaavalle pelimyyjälle. Nyrkkisääntöhän niin jalkapallo- kuten muidenkin pelien kohdalla on: lue ensin arvostelut, pyydä saada kokeilla peliä ja päätä vasta sitten.

Suuret kansainväliset jalkapallokisat, kuten menneet EM-kisat ja tulevat MM-kisat, saavat aina aikaan pienoisen boomin pelimarkkinoilla. Jalkapallopelejä suolletaan vauhdilla ulos ja laaduntarkkailu tuntuu olevan tuntematon sana, kunhan pelin nimeen saadaan jonkun kuuluisan jalkapalloilijan nimi. Mutta löytyykö sumasta myös sellaisia pelejä, johon kannattaa satsata vaivalla säästämänsä viikkorahat?

Vanhassako vara parempi?

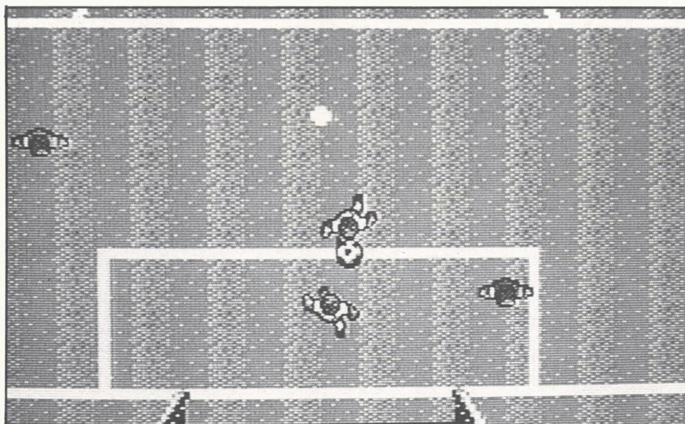
C-64:n haparoivista alkuaskelista asti mukana olleet muistavat varmasti Commodoren moduulilla julkaiseman International Soccerin. Julkaisunsa aikaan International Soccer oli kerrassaan uskomaton ja luultavasti 64:n paras peli. Huolimatta vuosien vierimisestä International Soccer säilytti 64:n parhaan futispelin arvonimen aina vuoteen 1988 asti, jolloin sen ohitse meni kerralla ryväs pelejä, kuten Sensible Softwaren Microproselle ohjelmoima MicroSoccer.

Nyttemmin International Soccer on julkaistu useita kertoja eri muodoissa eri valmistajan nimellä. Tuorein yrittäjä taitaa olla CRL, joka osti oikeudet peliin ja julkaisi tämän iäkkään klassikon melkein täydellä hinnalla. International Soccerista on olemassa hakkeriversio, jossa pelaajat on korvattu rullatuolimiehillä.

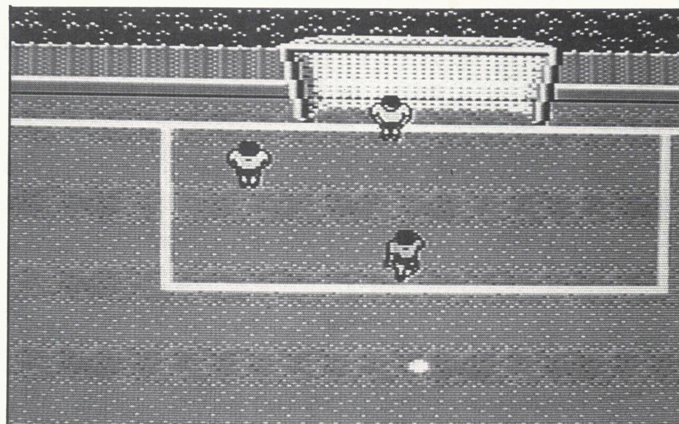
Englantilainen Microdeal osti pelin Amiga- ja ST-oikeudet, mutta mokasi ensiksi pahan kerran. Jotta ST:n versio saataisiin myyntiin sopivasti EM-kisojen alla, jätettiin pelin testaaminen väliin ja tuloksena oli International Soccer, jossa pelaajat tekivät iloisesti omia maaleja ja kosketettuaan palloa juoksivat kentän laidalle ottamaan aurinkoa ja rupattelemaan yleisön kanssa. Amigan versio laskettiin myyntiin paljon myöhemmin, eikä se siten ehtinyt EM-kisoista villiintyneen yleisön silmien eteen, mutta ainakin kaikki bugit oli korjattu. International Soccer on Amigan paras jalkapallopeli, ainakin siihen saakka kunnes MicroSoccerin Amiga-versio ilmestyy.

Ne paremmat futispelit

Joidenkin mielestä International Soccer on edelleen SE jalkapallopeli, mutta totuus on, että ainakin kolme uutta peliä on mennyt sen ohitse: Match Day II, Microp-



Microprose Soccer



Pro Soccer Sim

rosen MicroSoccer ja Audiogenicin Emlyn Hughes' International Football. MD II ja EHIF edustavat perinteistä linjaa, eli itse peli on kuvattu samalla tavalla kuin International Soccerissa. MicroSoccer puolestaan kuvaa tapahtumia suoraan yläpuolelta. MD II ja EHIF kamppailevat samassa sarjassa, mutta EHIF vie voiton nopeudellaan (MD II:ssa miehet liikkuvat kuin tervassa), monipuolisuudellaan ja pelattavuudellaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että MD II olisi huono peli, ei suinkaan.

Kolmikon paras on kuitenkin MicroSoccer, jonka viimeistely ja pelattavuus hakevat vertaistaan vielä pitkälle tulevaisuuteen. Erilaisia potkuja löytyy roppakaupalla ja niiden käyttö on helppoa, kunhan vain joystick pysyy kädessä. MicroSoccer on kallis, mutta hintansa väärtti.

Keskinkertaisuuden juhlaa

Code Masters on siirtynyt halpapelilinjalta vähitellen täysihintaisten pelien markkinoille. Olisi odottanut, että pelien taso olisi noussut samalla tavalla, mutta Pro Soccer Simulator jää sinne jonnekin näiden kahden alueen välimaastoon. Yrittämisen puutteesta Code Mastersia tuskin voi syyttää: ainoana pelinä koko joukosta Pro Soccerissa on nelinpelimahdollisuus. Lisäksi levykkeeltä tai kasetilta löytyy neljä erilaista peliä katujalkapallosta täysimittaiseen 11-per-puolifutikseen. Ohjelmoijat ovat ystävällisesti lisänneet peliin jopa jumppasalin voimaharjoituksia varten. Sääli, että kauniin ulkokuoren alta löytyy vain keskinkertainen peli.

Gary Lineker's Football ja Gary Lineker's Hot-Shot kuuluvat niihin peleihin, jotka tarvitsevat kanteensa kuuluisan nimen myydäkseen. Tämä siksi että kansien sisältä löytyy vain keskinkertainen 'tämä-kaikki-on-nähty-jo-ennenkin'-peli. GL Footballin ohjelmoi Amerikassa sama ryhmä, joka teki Superstar Ice Hockeyn. Toteutus on perinteistä International Soccerin tyyliä. GL Hot-Shot puolestaan yrittää voittaa MicroSoccerin sen omalla tantereella, muttei onnistu. Molemmat Linekerin nimeä kantavat pelit ovat kuitenkin varteenotettavia ehdokkaita, jos rahaa ei ole tarpeeksi MicroSocceria varten tai kaupasta ei juuri sillä hetkellä löydy EHISia.

Välttäkää kuin ruttoa -osasto

Joukossa on tietysti oltava pilaantuneitakin hedelmiä. Jostain syystä valtaosa näistä on sellaisia, johon on ostettu kuuluisa nimi lisäämään muuten hiipuvaa myyntiä. Edellä mainitun Linekerin nimi on liitetty myös surkeaan GL Supertestiin, jolla ei ole mitään muuta tekemistä jalkapallon kanssa kuin se, että pelikasettia voi turhautuneena potkia ympäri huonetta. Pelissä ohjaillaan pientä surkeaa spritea punttisalilla, nostellaan painoja, hypätään narua ja sellaista. Yäk.

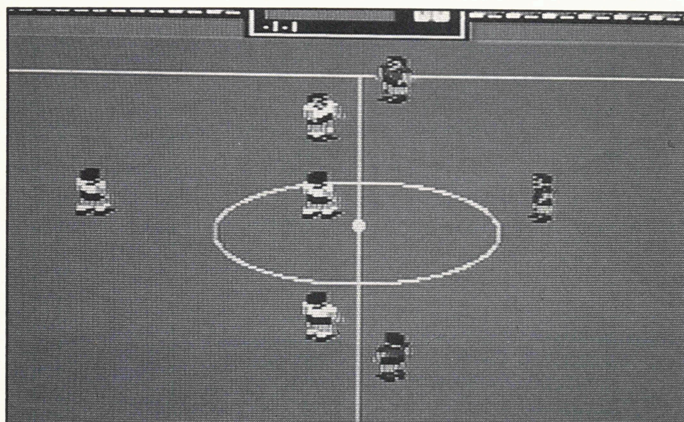
Pari muuta vastaavanlaista avutonta kyhäelmää ovat Peter Beardsley's International Soccer ja Roy of the Rovers. Kannessa oleva lisenssinimi ei todellakaan takaa laatua. PBIS näytti aikanaan valokuvien perusteella todella lupaavalta, mutta lopullinen peli oli suuri pettymys. Kenttä on pieni, pelaajat isoja, tietokone ei osaa päättää kuka pelaajista on lähinnä palloa (valitsee yleensä väärin) ja potkuvoimamittari hyödytön.

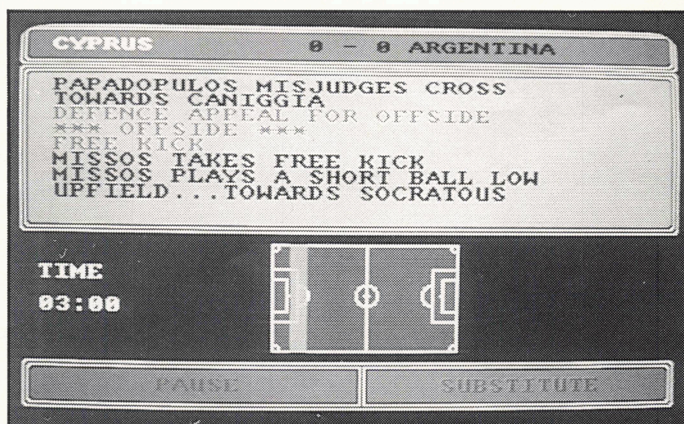
Busterista tuttu Roy of the Rovers ei ole oikeastaan edes jalkapallopeli. Pelissä Royn seuratoverit on kaapattu (en kyllä ihmettele miksi) ja Royn pitää etsiä heidät, jotta pojat pääsevät potkimaan nahkakuulaa estääkseen seuran putoamisen sarjasta. Vasta tylsän toimintaseikkailuosuuden jälkeen pääsee pelaamaan vielä huonompaa jalkapallopeliä. Minun puolestani tämä peli saisi hävitä pysyvästi maan pinnalta.

Kuustoistabittisille löytyy tällä hetkellä enemmän sälää ja roipetta kuin laadukkaita jalkapallopelejä. Italialainen Simulmondo ja ranskalainen Satory tyrkyttävät futiksennälkäisille Italian Footballia ja Hotballia. Si-

Pelit potkijan kantilta katsoen

Peli	Int. Soccer (64)	Int. Soccer (Amiga)	Match Day II (64)	P.B. Int. Soccer (64, Amiga)
Ulkoasu	7	8	8	9
Tunnelma	8	8	9	6
Pelattavuus	8	8	8	5
Kiinnostavuus	8	8	9	4
Yleisarvosana	****	****	****	*
Peli	G.L. Football (64)	Hotball (Amiga)	Ital. Soccer (64, Amiga)	MicroSoccer (64, Amiga tul.)
Ulkoasu	7	8	8	9
Tunnelma	7	6	6	9
Pelattavuus	8	5	6	9
Kiinnostavuus	7	5	5	10
Yleisarvosana	***	*	*	*****
Peli	G.L. Supertest (64)	G.L. Hot-shot (64, Amiga tul)	E.H. Int. Football (64)	Pro Soccer Sim. (64)
Ulkoasu	7	8	8	8
Tunnelma	7	8	9	7
Pelattavuus	7	7	9	8
Kiinnostavuus	4	7	9	7
Yleisarvosana	*	***	****	***


Match Day II



Tracksuit Manager

mulmondon Italian Football 1990 on olevinaan virallinen tietokonepeli vuoden 1990 MM-kisoja varten. Pyhpah, suora International Soccer -klooni se on, eikä edes hyvä sellainen. Pelaajat ryntäilevät päättömästi pitkin kenttää kuin sokeat etsimässä vessaa, eikä koko hommassa ole mitään tolkkua. Ai niin, IF 1990 tulee myös 64:lle, jos se jotakuta sattuu kiinnostamaan.

Hotball on vielä huonompi. Pelaajalta menee valintojen kanssa viitisen minuuttia ennenkuin edes kenttä tulee näkyviin ja sitten... Ah ja voi! Kentällä on hulppeat NELJÄ pelaajaa, mukaanlukien maalivahdit. Pahinta on pelattavuus ja kontrollisysteemi. Hotball saavuttaa uuden huipun epäpelattavuudessa pelaajan ryömiessä pitkin kenttää 1/2 km:n huippunopeudella. Lisäksi ohjaus vaihtelee typerästi riippuen siitä minne päin pallonkuljettaja sattuu milloinkin hortoilemaan. Välttäkää!

Mutta ei valmentajallakaan ole helppoa

Jalkapallopelit eivät rajoitu pelkästään arcadehenkiseen pallonliikutteluun. Addictiven Kevin Toms sai aikoinaan idean: tehdäänpä jalkapallopeli valmentajan näkökulmasta. Näin syntyi klassinen Football Manager, joka tuotti Tomsin omistamalle Addictivelle mansikoita. 64:lle Basicilla tehty FM oli silti jotain uskomattoman mukaansatempaisevaa, vaikka onkin nykystandardien mukaan surkeasti toteutettu. Sitä löytää vieläkin halpapelinä ja pennosensa voisi käyttää huonomminkin kuin Football Managerin ostamiseen.

Vuodet kuluivat ja FM:iin seonneet alkoivat kirjoitella Tomsille vaatien jatko-osaa. Ja näin tapahtuikin. Valtavasta mainoskampanjasta ja etukäteen kehumisesta huolimatta FM II:n nimen pitäisi ennemminkin olla Football Manager +, sillä muutoksia ei ole tehty kovinkaan paljoa. Parantelu on rajoitettu pääasiassa animaatioon, eikä valmentajalla ole paljoakaan enempää tekemistä kuin FM I:ssä. Tulossa on myös FM II Expansion, jonka avulla saa muutettua pelissä esiintyvien pelaajien ja joukkueiden nimet haluamikseen. FM II on kuitenkin ostamisen arvoinen peli, jos pidit Football Managerista.

Parhaan valmentajasimulaattorin arvonimen vie kuitenkin Goliath Gamesin Tracksuit Manager. Amigan ja 64:n versiot ovat käytännössä identtiset, pääasiassa sen takia, että pelissä ei ole mitään mikä ei onnistuisi 64:llä aivan yhtä hyvin kuin Amigalla. Verrattuna Football Managereihin on TSM vieläkin yksinkertaisempi: pelissä ei ole mitään animaatiota, pelitapahtumissa pysyy kärryillä vain lukemalla selostajan tekstiä ja ensisilmäyksellä peli vaikuttaa todella tylsältä.

Pinnan alla piilee kuitenkin massiivinen peli. Viimeinenkin yksityiskohta oikean valmentajan maailmasta on jotenkin mahdutettu peliin mukaan. Pelistrategiat, pelaajien osto/myynti, loukkaantumiset, varamiehet, vapaapotkut, rankkarit, kampitukset, paitsioansat, kaikki ovat mukana. Aluksi tekemisen paljous yllättää lähes negatiivisesti, mutta kärsivällisyys kannattaa. Karu ulkoasu ei aina merkitse surkeaa peliä. Suosittelen!

Laatikkoon on pistetty yllämainitut pelit ja niille on annettu jonkinlaiset arvosanatkin. Pisteytys on seuraavanlainen: ulkoasu = grafiikka ja äänet, tunnelma = miten hyvin peli vangitsee jalkapallolle tunnusomaisen kiihkeän meiningin, pelattavuus = kuinka hyvin pelaajat tottelevat joystickin kimpussa äheltäjän ohjeita, kiinnostavuus = jaksaako peliä pelata kauan ja yleisarvosana = peli niinkuin yleensä. Valmennuspeleissä on pelattavuuden tilalla realismi = kuinka tarkasti peliin on sisällytetty valmentajan tehtävät. Että aito nahkakuula kaappiin ja kone päälle vaan!

Valmentajien namupalat

Peli	Football Manager I (64)	Football Manager II (64, Amiga)	Tracksuit Manager (64, Amiga)
Ulkoasu	5	7	7
Tunnelma	9	9	9
Realismi	7	8	10
Kiinnostavuus	10	10	10
Yleisarvosana	****	****	*****

NIKO NIRVI

Kerro se kirjaimin:
PD-PELIEN PARHAAT

Uskokaa tai älkää: parhaat pelit ovat ilmaisia. PD-pelien maailmasta löytyy monta tutustumisen arvoista peliä, mikäli pystyy sopeutumaan merkki- tai muuten vaan nolohkoon grafiikkaan. Tässä tietopaketti joistakin PD-pelien valioyksilöistä.

PD tulee sanoista Public Domain, eli PD-ohjelmia paitsi saa myös pitääkin levittää. Erilaisten apu- ja hyötyohjelmien lisäksi myös pelejä kiertää PD:nä, ja joukosta löytyy yksilöitä, joiden veroisia on vaikea kaupallisista peleistä löytää.

Dungeons & Dragons

Hyviä roolipelejä löytyy ilmaisina tukku. "Merkkigrafiikkaa maan uumenissa" -pelien esi-isä on **Rogue**, jossa Yendorin amuletti täytyy hakea maan alta. Se on varsin simppeli rymyämispeli ilman sen syvempiä ulottavaisuuksia. Inhasti yhtiö nimeltä Mastertronic on julkaissut Roguet maksullisina budjettipeleinä. ST-Amiga-versiot ainakin ovat Epyx-grafiikalla koristettuja, mutta ei niistä maksaa kannata.

Roguen kehitetty versio on legendaarinen **Hack**. Ja Hack onkin todella jotain! Tarkoitus on hakea Yendorin amuletti (taas!), ja luolastosta löytyy muun muuassa aseita, varusteita, sormuksia, sauvoja, loitsukääröjä ja taikajuomia. Erilaisten hirviöiden syönti aiheuttaa omituisia asioita, loitsujen lukeminen kännissäpäiten antaa yllättäviä ja jopa hyödyllisiä efektejä.

Pelin kaikkien salaisuuksien, pikkujippojen ja vitsien paljastaminen vaati satoja pelikertoja. Vaikka miukumerkin vilistäminen risuaitakäytävässä ja taistelu NIKOn kanssa (nymfi, invisible stalker, kobold ja orc, that is. "niko" taas on nurse-imp-killer bee-owlbear-yhdistelmä) ei graafisesti näytä miltään, laajentuu Hack mielikuvituksen siivittämänä uskomattomiin sfääreihin. Grafiikalta säästynyt muisti on nääs käytetty syvyyden lisäämiseen ja sellaiseen jippomäärään että oksat poies. Ja Hack kuuluu niihin peleihin, jotka aiheuttavat vakavaa riippuvuutta.

Mutta Hack ei mahda mitään isolle veljelleen eli **NetHackille**. NetHack on laajennettu versio Hackista. Mukana on muun muuassa The Three Stooges, jotka mätkivät toisiaan ja heittelevät Stooges-kommentteja. Varkaan kohtalo on piirakoita heittelevä Keystone Kops -lauma. Uutuuksiin kuuluu muunmuassa mahdollisuus heittää loitsuja. Sopassa on lisämausteina uusia lohikäärmeitä, demoneita, keittiöalttaita, +3 Havaijipaitoja, sormuksia, varuskuntia, taikasauvoja ja muuta mihin saa ihmisiän kulutettua. Kaikki vanha Hack-tietous ei enää toimi totutulla tavalla, joten jokainen Hackin etu- ja takaperin osaava löytää runsaasti iloa tästä yhdestä roolipelien kolmesta kuninkaasta ja muutenkin maailman kärkipään pelistä.

NetHack on sellaiset pari kertaa laajempi kuin perus-Hack, ja ehdoton peli jokaiselle. Varjopuoli on muistinkulutus, eli puolenmegan koneisiin ei NetHack mahdu.

Muita roolipelejä ovat hackahtava, mutta silti varsin omaleimainen **Larn**. Tarkoitus on pelastaa oma pikkutytär julmalta kuolemalta komppaamalla läpi ensin luolaholvisto ja sen jälkeen tunkeutumalla tulivuoren syvyyksiin kohti pohjaa, josta ihmelääke löytyy. Tulivuori onkin hikinen paikka, sillä lohikäärmeitä on joka paikka täynnä. Larn ei kohoa Hackin tasolle, mutta on joka tapauksessa erittäin mielenkiintoinen roolipeli.

Myös **Moria** on kuuluisa ja Jyrki J. J. Kasvin mukaan myös todella erinomainen roolipeli. Valitettavasti ST-versioni kaatui ARCcausvirheeseen ja Amiga-version söi Amiga-DOS, joten subjektiivinen verifikaatio puuttuu.

Robottitankkeja ja oma valtakunta

Muutama tuttu strategiapelikin löytyy aivan ippo-ilmaisena PD-versiona.

Interstelin **Empire**, eräs viimeaikojen eniten riippuvaisuutta aiheuttaneista peleistä, löytyy PD:nä. Grafiikka on tietysti merkkigrafiikkaa, mutta kaupallisen version optiot löytyvät kyllä. Empiressähän taistellaan maailmanvallasta kahta muuta opponenttia vastaan armeijoiden, lentokoneiden ja erilaisten laivojen voimalla. Peli on helppo oppia, mutta vaikea lopettaa. Itse olen mäiskinyt Empireä vuoden verran ja se on edelleen yhtä tuore kuin ilmestyessään.

Origin Systemsin **Ogre** on myös alunperin paitsi lautapeli niin myös PD-peli. Ja tuttuun tapaan merkkigrafiikalla. Tarkoitus Ogressa on pysäyttää massivinen robottisotakone ennenkuin se jyrää pelaajan komentokeskuksen.

Ja kuten arvata saattaa, alkuperäistä **Star Trek** -peliä löytyy PD-maailmasta lukemattomin versioin ja parannuksin. PC:lle pitäisi löytymän myös muitakin Star Trek -pelejä, mutta valitettavasti niitä ei minun silmieni eteen ole osunut.

Arcadea

Löytyypä PD-maailmasta arcadepelejäkin. Megamaxin C:tä mainostava **Megaroids** esimerkiksi on paras Asteroids-kopio mikä käsiini on osunut. **Laserchess** on erinomainen shakkivariantti, joka yhdistää Deflektoria (Gremlin) ja shakkia, mutta valitettavasti vaatii kaksi pelaajaa.

Daleks on näitä legendaarisia PD-pelejä. Robottien uhkaama vekkuli valuu ruudulla ja yrittää saada robotit tuhoutumaan aiheuttamalla niiden yhteentörmäyksen. Daleks edustaa tyypillistä PD-peliä: simppeli, pahan näköinen mutta ah niin usein koneen ruudulla.

Peruspelejä, kuten shakkeja, tammea, othelloja, pacmaneja ja space invaderseja löytyy runsain mitoin. Näiden pelien lisäksi löytyy rutkasti pornopelejä, natsipelejä ja muuta ihmeellistä ja kummaa. Usein PD-pelit, vaikka yksinkertaisia ovatkin, tarjoavat hiivatisti enemmän huvia kuin kalliit ostopelit.

Miksi PD-pelit ovat hyviä?

Parhaiden PD-pelien korkea taso johtuu yksinkertaisesti siitä, että ne ovat PD-pelejä. Jos pelin source-koodi on yleisesti saatavana tai jopa kiertää pelin liitteenä voi jokainen ohjelmointikykyinen hioa peliä ja lisäillä omia ideoitaan. Kaupallisia pelejä koodaava tekee sitä usein rahasta, PD-miehet pelkästä innosta. Arvatkaapa kumpi motivaatio kukkii kauniimman hedelmän.

Mitä löytyy?

Tässäpä listaa mihin koneisiin mitäkin löytyy. Vaikkei omaa konettasi mainitakaan, ei se silti tarkoita etteikö peliä jostain löytyisi.

Hack	PC, ST, Amiga, Mac
NetHack	PC, ST, Amiga
Rogue	PC, ST, Amiga, C-64
Moria	PC, ST, Amiga
Larn	PC, ST
Megaroids	ST, PC
Star Trek	joka kone
Ogre	PC, ST
Daleks	ST, Mac, Amiga
Laserchess	ST, Amiga

TIEDONJANOON!



Elektroniikka ja tietotekniikka leviävät uusille aloille nopeasti ja yhä useammat ihmiset ovat tekemisissä niiden kanssa. Ajan tasalla olevaa tietoa saa parhaiten alan erikoislehdistä. Tässä viisi asiantuntevaa erikoislehteä, jotka pitävät lukijansa mukana kehityksessä.

TIETOKONE

HENKILÖKOHTAISEN TIETOJENKÄSITTELYN ASIANTUNTIJA

Tietokone on tietotekniikan hyötylehti työssään tietokonetta käyttävälle. Mikrojen, oheislaitteiden ja ohjelmien vertailut antavat kattavan kuvan eri tuoteryhmien mielenkiintoisimmista laitteista ja ohjelmista.
11 numeroa säästötilauksena 245 mk.

MIKROBITTI

MIKROTIETOKONEIDEN ASIANTUNTIJA

MikroBITTI on kaiken merkkisten kotitietokoneiden käyttäjille tarkoitettu lehti. Se testaa mikroja ja oheislaitteita, opastaa ohjelmointikielissä ja esittelee peli- ja hyötyohjelmia sekä peliarvosteluja. MikroBITTI on Suomen luetuin mikrotietokonelehti.
11 numeroa säästötilauksena 175 mk.

C=LEHTI — COMMODOREN ASIANTUNTIJA

C=lehti kertoo kattavasti kaiken Commodore-mikrojen maailmasta. Mikrojen lisäksi C=lehti käsittelee oheislaitteita, ohjelmointia, hyötyohjelmia ja pelejä.
6 numeroa säästötilauksena 129 mk.
Säästötilaus MikroBITIN tilaajille 89 mk.

PROSESSORI

ELEKTRONIIKAN JA AUTOMAATION ASIANTUNTIJA

Prosessori kertoo elektroniikasta, automaatiosta, mittauslaitteista, komponenteista, tietokoneista ja tietoliikenteestä alan ammattilaisille. Vuosikertaan kuuluva Ostajan Opas on alan täydellisin tuotehakemisto.
16 numeroa säästötilauksena 249 mk.

HIFI — ÄÄNENTOISTON ASIANTUNTIJA

HIFI-lehti on Suomen ainoa hifi- ja videotekniikan erikoislehti. HIFI-lehti jakaa tietoa tekniikasta, testaa ja vertailee, antaa käyttövihjeitä, esittelee laiteuutuudet ja parhaat CD-levyt.
11 numeroa säästötilauksena 229 mk.

Uutuus!
MacMaailma
Macintosh-käyttäjän erikoislehti.
6 numeroa säästötilauksena 128 mk.

TILAA NYT TEKNIIKAN ERIKOISLEHDET NUMEROSTA (90) 120 670. PYSYT MUKANA UUSIMMAN TEKNIIKAN KEHITYKSESSÄ.



ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

Kornetintie 8, 00380 Helsinki, puh. (90) 120 5711

PETRI TEITTINEN



TAIVAAN SINEEN

Aikojen alusta asti on ihminen pyrkinyt voittamaan painovoiman kahleet. Vääränlaisen ruumiinrakenteen vuoksi jotain muuta oli keksittävä, joten tarmo keskitettiin jonkinlaisen lentävän vempeleen kehittämiseen. Tuloksena syntynyt lentävä kone, lentokone, on muuttanut ja muokannut ihmisten maailmankuvaa suunnattomasti. Paremman puutteessa lentämisen tunteeseen kelpaavat simulaattorit.

Kuinka monta kertaa oletkaan haaveksinut lentämisen suuresta ihmeestä ison matkustajakoneen jyristessä pääsi ylitse? Saavatko Top Gunin lentokohtaukset veresi kuohumaan (Tom Cruisen näyttelijäsuorituksen ohella, mutta muista syistä)? Kaikkihan jahtaavat aina tavoittamatonta, kuten maahan sidottu ihminen kadehtii taivaan lintuja niiden lentokyvyn takia. Tekniikka on kuitenkin ojentanut auttavan kätensä ihmiskunnalle lentokoneen muodossa, mutta kaikilla tuskin on varaa omaan lentokoneeseen.

Ne vanhat hyvät ajat

Tietokoneiden parissa kauan touhunneet muistanevat varmasti alkuaikojen lentosimulaattorit PC-yhteensopiville ja C-64:lle. Kaikkien aikojen kovin klassikko **Flight Simulator II** (SubLogic) on käännetty melkein jokaiselle mahdolliselle tietokoneelle ja on varmaankin kaikkien aikojen eniten myyty tietokoneohjelma. C-64:kin sai oman versionsa ja ilman vakavasti otettavia kilpailijoita se vakiinnutti asemansa hetkessä C-64:n parhaana lentosimulaattorina.

Flight Simulator II:sen asemaa ei ole vielä tähänkään päivään mennessä uhannut mikään muu kuin MicroProse useine lentosimuineen, mutta puhuttaessa täydellisyyttä hipovasta realismista on se edelleen ykkönen. Valitettavasti C-64:ää ei ole tehty raakaa voimaa vaativia lentosimulaattoreita silmällä pitäen, joten tämän hiipuvan 8-bittisen kaikki lentosimut ovat poikkeuksetta hitaita.

Amerikkalainen MicroProse on myös simulaattorialan uranuurtajia. Voi sitä riemun päivää, kun **F-15 Strike Eaglen** Sidewinder-ohjukset iskeytyivät pahaa-aavistamattomien FS II:n pelaajien Cessna-kaksitason runkoon! (Ja sama suomeksi: kun F-15 SE ilmestyi kaupan hyllyihin.) Sid Meierin ohjelmoima F-15 oli jumalattoman hidas, eikä pärjää vertailussa nykypäivän hi-tech-simuille, mutta se tunnelma, se tunnelma. Ei siis ihme, että allekirjoittanut odotti ST-inkarnaatiota vesi kielellä, mutta ah ja voi, pettymysten pettymys! Joku onneton rähmäkäpälä onnistui tekemään 16-bittisestä SE:stä todella surkean räpellyksen. Nopeus oli kuusnelosen luokkaa ja grafiikka kans'.

Muita MicroProsen alkuaikojen 'simulaattoreita' ovat **Spitfire Ace, Hellcat Ace** ja **Mig Alley Ace**. Lainausmerkeissä siksi, että kolmikon pelit eivät ole simulaattoreja sanan tiukimmassa merkityksessä. Kuitenkin, Spitfire Ace ja Hellcat Ace ovat loppujen lopuksi sama peli ja Mig Alley Ace on C-64:n ensimmäinen kaksinpelattava lentosimu. Pelin näyttö on

jaettu kahteen identtiseen ohjaamoon ja ideana on yksinkertaisesti kaksintaistelu kuolemaan.

Tätä samaa temppua ovat myöhemmin yrittäneet **Ace II** (Cascade, C-64), **Top Gun** (Ocean, C-64, ST) ja **Sky Chase** (Imageworks, Amiga, ST) vaihtelevalla menestyksellä. Ace II ja Sky Chase ovat aivan pelattavia, mutta Top Gun on todella surkea viritelmä täynnä uskomattomia virheitä ja bugeja. Miten esimerkiksi on mahdollista että molempien koneiden ohjaajat näkevät toisensa yhtäaikaa edestä, vaikka toinen kone on toisen takana ja molemmat kulkevat samaan suuntaan???

MicroProsen hieman myöhempää tuotantoa edustavat **Solo Flight, Solo Flight +** ja **Acrojet**. Solo Flightissa pelaaja ohjaa postikonetta ja kuljettaa postia kaupunkien välillä. Parannellussa versiossa on puhetta ja uusi mittaristo, sekä nopeampi ruudunpäivitys. Acrojetissa pelaaja istutetaan pienen yhdenistuttavan Acrojetin ohjaimiin. Acrojet omaa erinomaiset taitolento-ominaisuudet, joten pelissä suoritetaan erilaisia taitolentotemppuja.

Taitolentoa käsittelee myös englannissa ohjelmoitu **Red Arrows** (C-64). Pelaaja saa kontrolloitavakseen yhden englantilaisen Red Arrows-taitolentoryhmän Hawkkoneista ja yrittää parhaansa mukaan pysyä mukana ryhmän päätähuimaavissa tempuissa. Idea on hyvä, sääli että toteutus katkoo peliltä siivet.

Euroopan vastine

Englantilainen Digital Integration on Euroopan MicroProse. Sen ikivanha **Fighter Pilot** taistelee bugisenakin tasavertaisesti F-15 Strike Eaglen kanssa, joskin häviää maaliviivalla yhden AMRAAMin mitalla. FP on itse asiassa täydellisempi simulaattori kuin F-15 SE, mutta muutama typerä bugi tiputtaisi mahdollisessa peliarvostelussa pisteitä.

Fighter Pilotin jälkeen DI seikkaili muutaman hetken toisenlaisten simulaatioiden parissa julkaisemalla esim. jääkelkkasimulaattorin, mutta on helikopterisimulaattorin ja **Advanced Tactical Fighterin** jälkeen palannut juurilleen, mutta siitä myöhemmin. ATF ei täytä läheskään kaikkia ehtoja tutkittaessa simulaattorimaisuutta, mutta löytyy siitä kuitenkin tarpeeksi simulaattorille tunnusomaisia piirteitä. Pelissä lennetään tulevaisuuden Stealth-koneella. Idiksenä on lentää kovaa, matalalla ja tutkalta näkymättömissä ja suorittaa salamannopeita iskuja vihollisen selustaan ja sitten häipyä paikalta alta aikayksikön. Samantyylisiä pelejä ovat MicroProsen **Project: Stealth Fighter** ja SubLogicin **Stealth Mission**, mutta niistä lisää myöhemmin.

Tosimiesten koneet ilmaantuvat

Sitten saapui vuosi 1986 ja uutiset uusista superkoneista kantautuivat kaikkien korviin. Lentosimulaattoreiden ohjelmoijatkin höristivät korviaan. Saataisiinko viimeinkin pari mukavan noileata konetta korvaamaan tahmea C-64 ja perus-PC? Koitti totuuden hetki ja Atari ST ja Commodore Amiga astelivat areenalle varustettuina viisinumeroisilla hintalapuilla. Hinnastaan huolimatta ne käänsivät niin simulaattorifanien kuin -ohjelmoijienkin suut hymyyn: nopeutta ei tuntunut 68000-prosessorin vauhdittamista koneista puuttuvan.

16-bittiset uutuudet tarjosivat siis ruusuiset tulevaisuudennäkymät, mutta kukaan ei tuntunut ajattelevan sitä, että nämä megasimut täytyy myös ohjelmoida. Upea versio Flight Simulator II:sta valoi toivoa tulevaisuuteen.

Kähmämiesten oma kone

Vuonna 1986 ja 1987 MicroProse kantoi C-64:n lippua erityisen korkealla julkaisten sille läjän pelejä pienen ajan sisään, mutta simufanien kannalta tärkeimmät tapahtumat ovat varmasti **Gunship** ja **Project: Stealth Fighter**. Gunship perustuu panssaroituun, raskaasti aseistettuun Apache AH-64-helikopteriin ja toimii loistavana esimerkkinä siitä, millaisia tuloksia saa aikaan yhdistämällä huippuunsa asti kehitetyn ohjelmointitekniikan ja pikkutarkan suunnittelun. Monien mielestä MicroProsen paras simulaattori kautta aikain.

Project: Stealth Fighter puolestaan sai innoituksensa lehtiartikkelista, joka käsitteli amerikkalaisten kehittelemää Stealth Fighteria, jonka pitäisi olla lähes näkymätön tutkalle. Käyttämällä tietokoneen avulla suunniteltua muotoilua ja viimeisimmän teknologian avulla valmistettuja materiaaleja koneen ei pitäisi heijastaa tutka-aaltoja nimeksikään. (Lukemani lehtijutun perusteella nyt valmistunut Stealth-kone on täysi susi, ei hyökkäysaseita, kömpelö, hidas, todellinen sitting duck ja hintaa hikiset 550 miljoonaa dollaria/pala! Pelin Stealth-kone on täysin toista maata.)

P:SF pursuaa teknisiä tietoja, kaavioita, asejärjestelmiä ja hi-tech-laitteistoa. Niille, joiden mielestä selän taakse hiipiminen ja puukottaminen selkään on mukavampaa kuin avoin turpaan lätkäisy edestä, on P:SF omiaan. Mikään ei voita sitä tunnelmaa, mikä syntyy kun tajuaa olevansa yhtä koneen kanssa ja matkalla suorittamaan salaista tehtävää välttäen tutkakosketuksia, aivan yksin. Vain Stealth-kone, hitech-mittaristo, sininen taivas ja sinä. Kysyttäessä minun mielipidettäni...no, tehän tiedätte jo.

SubLogickin on julkaissut oman näkemyksensä Stealth Fighterista, mutta vaikka se onkin aivan mukiinmenevä, niin jotakin puuttuu. Ilmeisesti tunnelma hiipuu kun joutuu katselemaan SubLogicin patentoimaa nyks-kahvitauko-nyks-kahvitauko-grafiikkaa.

Propellit kiinni

Gunshipin lisäksi C-64:ää on siunattu parilla muullakin helikopterisimulaattorilla. Edellä mainittu Digital Integration käänsi Sinclair Spectrumissa menestyneen **Tomahawkin** C-64:lle, mutta jotain taisi käännöksessä jäädä matkan varrelle, allekirjoittanut ei ainakaan innostunut. Ikivanha **Combat Lynx** (Durell, C-64) oli aikoinaan erinomainen, mutta omalaatuinen kontrollisysteemi ja omalaatuisemmat visualisoinnit karsivat pelin meriittejä näin jälkeenpäin katsellessa.

Actionsoft osti oikeudet SubLogicin 3-D vektorigrafiikkaan ja putkautti pari simulaattoria, **Up Periscopen** ja **Thunderchopperin** myyntiin,, mutta sen jälkeen yhtiöstä ei olekaan kuulunut mitään. Niin siinä käy, kun yrittää kampittaa MicroProsen sen omalla tantereella. Thunderchopper (helikopterisimu) ja Up Periscope (sukellusvenesimu) olivat kumpikin ihan siedettäviä, mutta eivät pärjänneet vastineilleen (Gunship ja **Silent Service**) vaan hävisivät markkinoilta nopeasti vieden ohjelmoijayhtiönsä mukanaan.

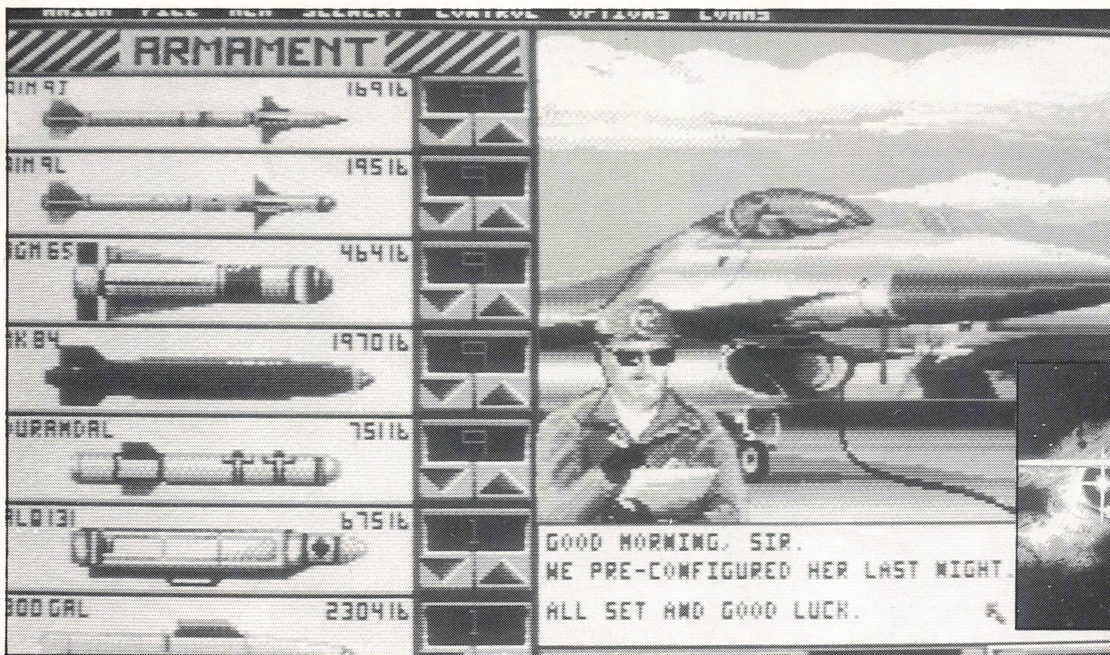
F-16: onko muita koneita?

SubLogic sai pitkällisten tahimisten ja viivyttelyiden jälkeen myyntiin F-16-simulaattorinsa, **Jetin** (C-64, Amiga, PC, ST). C-64:n Jet oli tietysti sitä mitä oli: hidas grafiikka ja semmoista, mutta Amiga ja ST tuntuivat lupaavilta, ainakin aluksi: nopea grafiikka, kaksinpelimahdollisuus modeemin välityksellä ja mahdollisuus käyttää FS II:n maisemadiskejä. Alkuinnostuksen karistua käteen jäi yksinkertainen kyseenalaisen nopealla ruudunpäivityksellä varustettu ammuntapeli, josta ei (jessus!) löytynyt edes ECM-systeemiä!

F-16 jalommassa muodossa on Spectrum Holobyten **F-16 Falcon**, jonka AT-, ST- ja Amiga-versiot eivät jätä paljon toivomisen varaa. Realismi kohtaa luonnollisen ja upean sekä nopean grafiikan. Tanakasta vaikeusasteesta huolimatta Falcon on kuningasluokan peli, joka ei saa puuttua keneltäkään simumieheltä.

Rajalla

Electronic Arts on julkaissut aimo kasan simulaattoreiksi



nipin napin laskettavia pelejä kuten: **Skyfox** (C-64, Amiga, ST, PC), **Skyfox II** (C-64, Amiga, ST, PC), **Starfox** (C-64) ja **Interceptor** (Amiga). Nelikon ainoa vakavasti otettava peli on Interceptor, eikä sitäkään voi laskea täysiveriseksi simulaattoriksi. Se on pikemminkin demo siitä, mihin Amiga pystyy parhaimmillaan, eli kaunista grafiikkaa, hyvät äänet ja silleen, mutta simulaattoria siitä ei paljon löydy hyvällä tahdollakaan. Loput kolme peliä ovat enemmän tai vähemmän (yleensä enemmän) ampumispelejä, eikä simulaattorifanaatikon kannata haaskata niihin aikaansa.

EOA on julkaissut toki aivan kunnon simulaattorinkin, **Chuck Yeager's Advanced Flight Simulatorin**, joka hipoo täydellisyydessä FS II:ta ja MicroProsen parhaimmistoa, mutta kun pelin anniksi jää päämäärätön lentely eri koneilla, niin...

Paljon aikaisemmin mainitun Ace II:n edeltäjä **Ace** (Cascade, C-64, ST(?)) on puhdasverisempi lentosimu kuin aivoton ammuskelupelijälkeläisensä. Simulaattoriaste jää kuitenkin sinne Amigan Interceptorin tasolle, joten kannattaa tutustua jos löytää jostain halpapelinä, muttei oikeastaan muuten.

Myös englantilainen Mirrorsoft on saanut kyhättyä pari lentosimua: **Strike Force Harrier** (C-64, ST, Amiga) ja **Spitfire 40** (C-64, ST). Tästä kaksikosta voisi kertoa ummet ja lammet, mutta tarkemmin ajatellen taitaa olla parempi, että ohitamme ne olankohautuksella, hymähdyksellä ja ymmärtäväisellä hymyllä. Eivät ne kaikki voi olla helmiä.

Mitä tulevaisuus tuo tullessaan

Tulevaisuus vaikuttaa suoraan sanoen sekavalta ja osittain vaikealta ennustaa. Se on varmaa, että 8-bittiset kuolevat hissukseen ja vähin äänin, mutta miten uudet 16-bittiset pelikonsolit (Sega, Nintendo, Konix) vaikuttavat voimatasapainoon?

Simulaattorifanaatikoille vuosi 1989 näyttää todella ruusuiselta. Paljon mielenkiintoisia pelejä lähestyy valmistumistaan tai on valmistunut jo. Luulenpa, että PC-yhteensopivat ovat tämän vuoden ns. musta hevonen, siitä todisteena jatkuvassa nousussa oleva pelitarjonta ja muutama todella erinomainen peli. SubLogicin **Flight Simulator III** tulee ensimmäiseksi PC-koneille ja kuvista päätellen...nam!

Mirrorsoftin klassinen Falcon on PC-miehille tyrkyllä parinakin eri versiona, riippuen koneen sisältä löytyvästä potkusta. Lucasfilmsiltä tulee **Battlehawks 1941**, toiseen maailmansotaan sijoittuva lentosimu, jossa voi valita useista eri tehtävistä ja koneista, tietysti ensin PC:lle, onhan Lucasfilm amerikkalainen yhtiö.

Amigan, ST:n ja jopa C-64:n omistajien ei silti tarvitse elää puutteessa. Hurjat huhut kertovat Mirrorsoftin kääntävän Falconinsa jopa C-64:lle! Digital Integration on tämän artikkelin julkaisuhetkellä jo varmaankin saanut valmiiksi **F-16 Combat Pilotin**, jonka pitäisi luotettavien lähteiden mukaan olla jopa parempi kuin Falconin. Näkemäni PC-version perusteella en sano vielä juuta enkä jaata (CGA-näyttö, rumat neljä väriä). Äsken mainittu Battlehawks 1942 tulee myös molemmille 16-bittisille.

Parhaat makupalat

Olen säästänyt parhaat palat tänne loppuun, joten: tähän mennessä paras lentosimulaattori minkä olen koskaan nähnyt, pelannut ja kokenut on MicroProsen (tällä hetkellä vain) PC:lle tekemä **F-19 Stealth Fighter**. Pohjimmiltaan sama peli kuin C-64:n Project: Stealth Fighter, mutta vain noin 1000 kertaa parempi.

Tietysti tässäkin pelissä on oltava jokin mutta, totta puhuen niitä on kaksi. Ensimmäinen on se, että peli maksaa paljon (vastinetta kyllä löytyy). Toinen on se, että pöydällä makaavasta PC:stä pitää löytyä puhtia todella rankasti (vähintään 12 Mhz AT, mieluiten 20—25 Mhz 386), ennenkuin nautinto alkaa olla täydellinen. Nämä ovat tietty pikkufiboja, sillä huhut kertovat, että F-19 tulee tällaisena superpelinä myös ST:lle ja Amigalle!

Toinen innolla odottamani namupala on Electronic Artsin **Hawk** (työnimi, ei varmaankaan myyntinimi), jota ohjelmoi Starglider I:stä ja II:sta tuttu Argonaut Software, pomonaan Jez San. Peli sijoittuu ei-kovin-kaukaiseen tulevaisuuteen, missä vilisee Stealth-koneita. Myös pelaaja lentelee sellaisella. Maasto on toteutettu fraktaaligrafiikalla, pelistä löytyy satoja kolmiulotteisia lentokoneita, rakennuksia, tankkeja, torneja, kaupunkeja ja vaikka mitä! Lisäksi kaikki pelissä esiintyvät objektit on animoitu. Nopeutta tiedusteltaessa Jez San totesi, että ruudunpäivitys on kaksi kertaa nopeampaa kuin Interceptorissa.

Tällaista kivaa lähitulevaisuus siis pitää sisällään. Ja nyt, vielä yksi peli F-19 Stealth Fighteria ja sitten nukkumaan!



PC:N AVARUUSROOLIPELIT

JYRKI J. J. KASVI

Viime vuosina yksi jos toinenkin ohjelmistotalo on innostunut julkaisemaan toinen toistaan tasokkaampia roolipelejä eri laitemerkeille. Näiden pelien kesken on kuitenkin vallinnut yllättävä kahtia jako; siinä missä perinteisille kotimikroille on ohjelmoitu lähes pelkästään miekan ja magian maailmoihin perustuvia pelejä, PC-koneille on ilmestynyt joukko tieteisseikkailuja, jotka nostattavat autuaan kiillon science fictionin ystävien silmiin.

SENTINEL WORLDS

Roolipelin valinta saattaa olla vaikeaa. Paketin päällä kun ei paljon kerrota, ja myyjät tietävät peleistään yleensä jos mahdollista vieläkin vähemmän. Toisaalta pitkällisiin koepeleihin tuskin tarjoutuu tilaisuut-



STAR COMMAND



STARFLIGHT

kolme hyvää syytä hankkia PC

ta ennen varsinaista ostosta. Tämä artikkeli yrittää valaista tilannetta **Star Commandin** (SSI), **Sentinel Worldsin** (EOA) ja **Starflightin** (EOA) osalta.

Yhteiset taustat

Näillä peleillä on paljon yhteistä. Pelaaja kouluttaa ensin miehistön pieneen alukseen, joka sitten jätetään yksin vihamielisen maailmankaikkeuden armoille. Pelaajan tulee yrittää pitää miehistönsä hengissä, kerätä rahaa, kehittää miehistöään ja varustaa alustaan sekä miehistöään. Niinpä joukko pelin alussa ilmatiiviillä pesusoikolla seilaavia räkänokkia saa pelin lopussa itse mustat aukotkin vapisemaan.

Miehistön perusjäsenistöön kuuluu joka pelissä sellaisia tyyppejä kuin pilotti, lääkäri, radisti ja mekaanikko. Eroja alkaa kuitenkin ilmetä siinä vaiheessa, kun aletaan puhua roduista. Vain Starflight nimittäin sallii muiden kuin ihmisten ottamisen miehistöön, vaikka muita rotuja kaikissa peleissä kohdataankin.

Niin Sentinel Worldsissa kuin Starflightissakin käytetään Sisu Pasin kaltaista maastoajoneuvoa planeettojen pinnalla liikkumiseen. Star Commandissa sen sijaan ei pelaajaa vaivata pinnalla liikkumisen yksityiskohdilla muulloin kuin silloin, kun kohdataan vihollisia tai tutkat paljastavat planeetan pinnalta jonkin erityisen mielenkiintoisen kohteen.

Myös ansaitsemismenetelmät ovat hyvin saman kaltaisia. Tuhotuista vihollisaluksista maksetaan tietysti bonuksia ja molemmissa EOA:n peleissä mineraalien louhiminen on mahdollista. Joka pelissä on mahdollista myös etsiä ja kaupata arvokkaita esineitä siinä missä Star Command on ainoa, jossa miehistölle maksetaan varsinaista palkkaa.

Vive la difference!

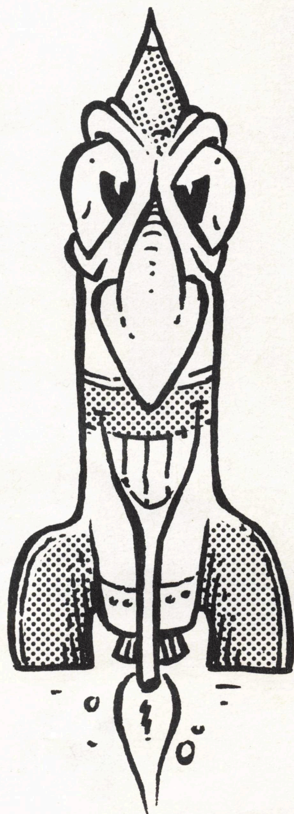
Yhtäläisyyksistään huolimatta tieteisroolipelit ovat aivan yhtä erilaisia keskenään kuin esimerkiksi Ultimat ja Phantasiet.

Grafiikaltaan EOA:n Sentinel Worlds I, Future Magic on ehdottomasti paras. Hyvä (kolmiulotteinen!) grafiikka vaatii valitettavasti rajusti keskusyksikköaikaa eli Sentinel Worldsin peluu vaatii joko nopeasti kellotetun PC:n, mutta mieluiten AT:n tasoisen koneen. Normaali PC hyytyy siihen täysin. Lisäksi se jostakin syystä pudottaa ainakin Samsungin XT-kloonin alimpaan kellotaajuuteensa.

Sentinel Worlds eroaa muista peleistä myös siinä, että se tapahtuu tiukasti yhden aurinkokunnan sisällä. Planeettojakaan ei ole kuin kolme kappaletta. Toisaalta muita aluksia liikkuu tässä järjestelmässä taajaan, ja niiden kanssa voi kommunikoida monella eri tasolla: menemällä kylään, radion välityksellä tai lasereilla. Realismin tasosta kertonee jotain jo se, että varomattomasti kylpyhuoneeseen rynnistävät hampaisiin asti aseistautuneet ynnä hyvin likaiset seikkailijat voivat löytää suihkusta esimerkiksi hyvin järkyttyneen alastoman naisen...

Starflight on puolestaan varsin mystinen ohjelma. Peli ei mielellään kerro mitään suoraan niin kuin Star Command, vaan pelaajan on yhdisteltävä eri lähteistä saamiaan tiedonmurusia ja arvattava loput. Suotta ei yhdysvaltalainen Byte-lehti taannoin valinnut tätä ohjelmaa vuoden peliksi. Huhut muuten kertovat EOA:n olevan kääntämässä Starflightia ainakin Amigalle.

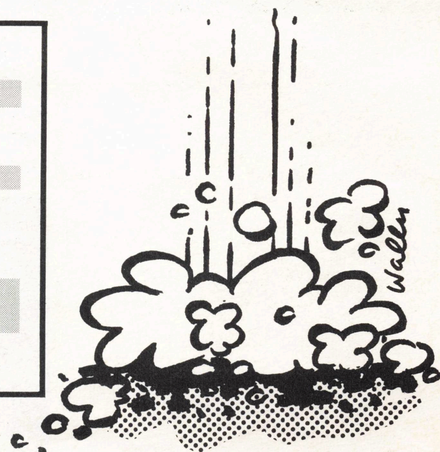
Star Command on tyypillinen SSI:n peli ja se on selvästi saanut vaikutteita yhtiön strategiapeleistä ja lautapeleistä yleensä. Laajat ja monipuoliset taulukot kertovat myös SSI:stä. Sentinel Worldsille ja Starflightille tyypillinen epävarmojen vinkkien yhdisteleminen sen sijaan tuntuu puuttuvan eli asiat kerrotaan turhankin suoraan. Star Command on allekirjoittaneelta tosin vielä sen verran pahasti kesken, etten mene vannomaan... Plussapuolella ovat peliin lipsahtaneet huumorin jyvät: tilatkaapa baarissa talon erikoinen — Hitpointsit menevät niin että kolisee...



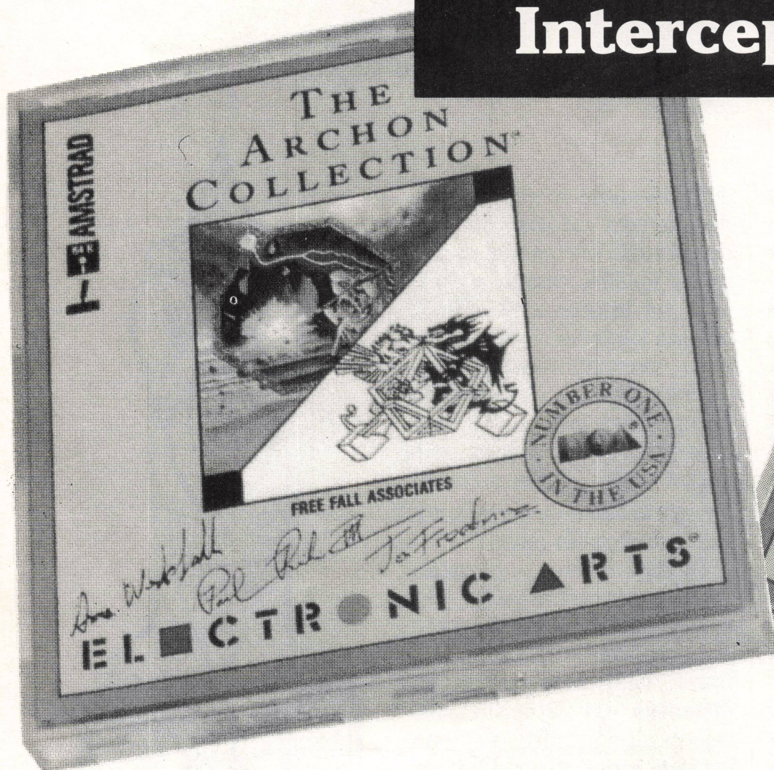
Vaikea valinta

Mutta mikä näistä kolmesta pelistä sitten on paras? Hmmmm. AT-tasoisen koneen omistajalle suosittelisin mieluiten Sentinel Worldsia jo pelkästään grafiikkansa puolesta. Perus-PC:n omistajat saavat sitten valita Star Commandin tai Starflightin väliltä sen mukaan haluavatko strategisia pohdiskeluja (Star Command) vai hämäriä arvoituksia (Starflight) ■.

	Sentinel Worlds	Star Command	Starflight
Valmistaja	EOA	SSI	EOA
Näyttökortit	CGA, EGA, Tandy	CGA, EGA	RGB, Hercules, Composite
Muistivaat.	256 k	256 k	256 k
Suojaus	Osa keskusteluista ohjekirjassa	Tallennettaessa kysymys ohjekirjasta	Koodikiekko
Levykkeet	2 kpl 5,25" tai 1 kpl 3,5 "	3 kpl 5,25" ja 2 kpl 3,5"	2 kpl 5,25"
Yleisarvosana	*****	****	****



Archonista Interceptoriin





KUUSI VUOTTA ELECTRONIC ARTSIA

Kaikki alan miehet ja naiset tietävät, mistä sellaiset megahitit kuin PowerDrome, Bard's Tale ja Marble Madness ovat kotoisin. Mutta jos joku kysyisi sellaisten ohjelmien kuin Wormsin, Axis Assassinin tai Hard Hat Mackin perään, voisi monella mennä jo sormi suuhun — vaikka ne aikoinaan olivat, jos mahdollista, vieläkin suositumpia kuin esmes Interceptor.

JYRKI J. J. KASVI

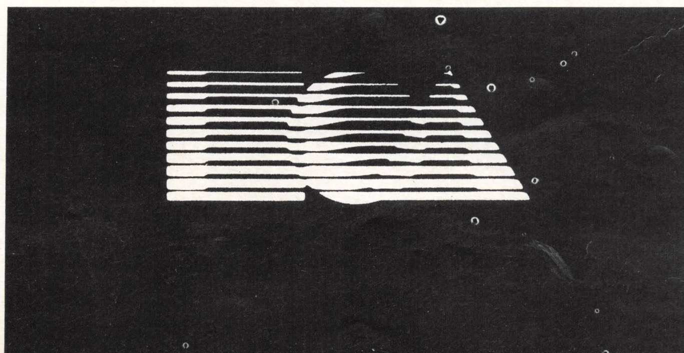
Electronic Arts on yksi vanhimmista vielä mukana olevista ohjelmataloista. Lisäksi se on vaatimattomasti suurin alallaan maailmassa ja kirnuaa vuodessa noin 450 miljoonaa markkaa silkkaa seteliraha.

Suoraan huipulle

EOA:n, Yhdysvaltain 136. ohjelmatalon, syntysanat lausuttiin vuoden 1982 kesällä. Yhtiön perustaja **Bing Gordon** totesi silloin pelimarkkinoiden olevan lähdössä jyrkkään nousuun ja lähti Applelta perustaakseen oman yhtiön. Mukaansa hän otti kuusi työtoveriaan, joista useimmat ovat edelleen mukana EOA:n kuvioissa.

Ensimmäiset ohjelmat iskivät pahaa aavistamattomille markkinoille 20. toukokuuta 1983. Nämä klassikot olivat **Worms, Archon, M.U.L.E, The Pinball Construction Set** ja **Axis Assassin.** Pelit julkaistiin ensin Atari 800:lle, mutta Commodore 64 -versiot tulivat pian perässä.

Uudet tulokkaat räjäyttivät käytännössä pankin. Jokainen niistä oli jotain täysin uutta, ja harva peli on yltänyt samalle tasolle tähän mennessäkään. Ohjelmissa yhdistyy toiminta ja strategia aivan eri tavalla kuin minkään kilpailijan tuotteissa. Niinpä niin M.U.L.E., Worms kuin Archonkin tulevat aina kuulumaan ainakin allekirjoittaneen top teniin mitä hyviin

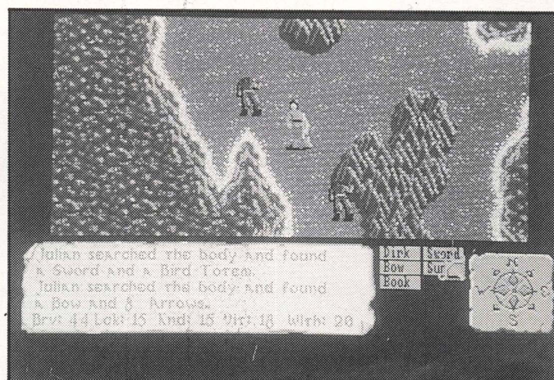




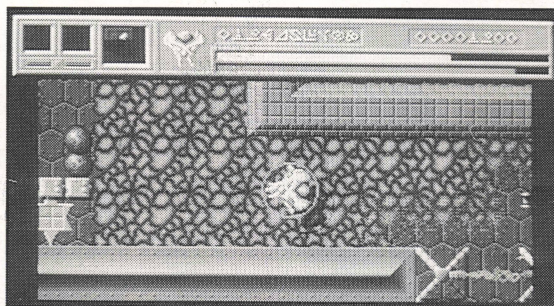
We see further — Electronic Artsin ensimmäisen markkinointikampanjan mainoskuva. Kuvassa kaikki EOA:n alkuaikojen bittinikkarit...



Skate or Die



Faery Tale



Fusion

peleihin tulee...

Alkuajoista alkaen EOA:n vakiokalustoon on kuulunut sellaisia nyttemmin legendoiksi muodostuneita nimiä kuin **Seven Cities of Goldin** tekijä **Dan Bunten** sekä Archoneiden taustavoimat **Ann Westfall** ja **Jon Freeman**.

Jatkoa seuraa

Vierivät kivet eivät ehdi homehtumaan ja EOA on jatkanut voittokulkuaan. Vuonna 1984 julkaistiin **Archon II — Adept**, Bing Gordonin **Murder on The Zinderneuf** ja **Stuart Smithin Adventure Construction Set** (ja niin kun niistä nykyään pidetään meteliä).

Vuosi 1984 oli ohjelmistobisnekselle huonoa aikaa, ja moni yrittäjä poistui kuvioista konkurssioikeudenkäyntien kautta. Myös EOA oli kovilla, mutta selvisi kuitenkin hittiensä voimin.

Vuosi 1985 sai nähdä **Ray Tobeyn** hävittäjäsimulaattorin **Skyfoxin** synnyn (ja niin kun niistä nykyään pidetään meteliä). Peli sai alkunsa vuoden 1984 Applefest-messuilta Bostonista, jossa guru nimeltä **Steve Wozniak** kirjoitti Rayn lentodemon nähtyään käyntikorttiinsa kommentin: "Tämä on paras Applen peli, jota ole koskaan nähnyt." Rayllä on tuo käyntikortti edelleen tallessa muoviin valettuna...

EOA ei ole pahemmin harrastanut arkadekäännöksiä, mutta yksi sellainen heiltä kuitenkin löytyy. Vuonna 1986 yhtiö nimittäin julkisti **Marble Maddnessin**, jonka Amiga-versiota jotkut pitävät jopa parempana kuin alkuperäistä.

Toissa vuoden suurin hitti oli **PHM Pegasus**, joka puri kyllä amerikkalaisyleisöön, mutta jätti esimerkiksi allekirjoittaneen kylmäksi. Alkuaikojen tiukka moraalinen linja (esmes M.U.L.E.sta sensuroitiin vastustajan M.U.L.E.n varastaminen...) on Pegasuksessa lispahtanut suurvalta-aseman oikeuttamaksi tykkivenepolitiikaksi.

Viime vuosi saikin sitten nähdä esimerkiksi **Future Magicin, Skate or Dien, Bards Tale III:n, Wastelandin, Ferrari Formulan, Interceptorin...**

DeLuxe

Electronics Arts on alusta alkaen panostanut myös hyötyohjelmiin. Kaikki sai alkunsa yhtiön omaan käyttöön kirjoitetusta Apple II:n **Cut and Paste** -ohjelmasta, joka päästettiin myyntiin yleisön pyynnöstä neljälle eri koneelle.

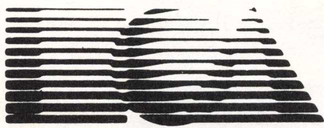
Seuraavaksi oli vuorossa **Music Construction Set. Will Harvey** laati kyseisen ohjelman alun perin työvälineeksi kehitelläkseen suunnittelemaansa peliin hyvin rimmaavaa taustamusiikkia. Itse peliä ei kai koskaan julkaistu, mutta Music Construction Set myi ja myy edelleen kuin leipä.

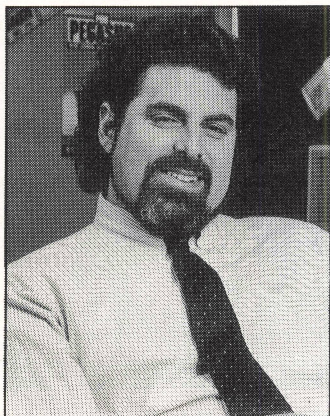
Nykyään hyötyohjelmavalikoimasta löytyy sellaisia tuttuja nimiä kuin **Degas Elite, Instant Music, Intellitype** ja iso nivaska erilaisia **DeLuxe-sarjan** ohjelmia...

Tie vie maailmalle

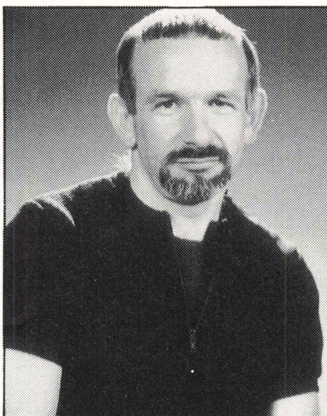
Jopa Yhdysvallat alkaa vaikuttaa pieneltä kun kyseessä on maailman suurin ohjelmatalo. Niinpä EOA on viime vuosina perustanut kolme tytäryhtiötä eri puolille maailmaa.

Meille suomalaisille sydäntä lähinnä on **Electronic Arts Limited**, joka sijaitsee Englannissa ja vastaa EOA:n Euroopan markkinoista. Electronic Arts Limited tuot-

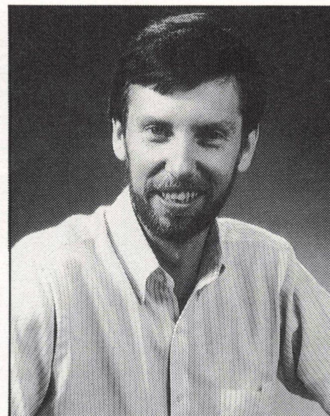




Mark Lewis on Euroopan EOA:n julkaisupäällikkö.



Jon Freeman, Mies Archonin ja Adeptin takana.



Dan Bunten, Guru.



Bullfrog — ja se kuuluisa sammakko.



Electronic Arts Limitedin varasto Lontoon lähettyvillä Langleyssä — sinne.

taa myös itse uusia ohjelmia — ensimmäisiä tulokkaita ovat olleet Powellin **PowerDrome** ja Bullfrogin **Fusion**. Lisäksi se kääntää Amerikoissa tehtyjä ohjelmia niin eurooppalaisille laitemerkeille kuin myös ranskan ja saksan kielelle.

Muut toimipisteet ovat Australiassa ja Japanissa, missä Electronic Arts KK:lla on yli 10.000 jälleenmyyntipistettä.

Suojatit

EOA on vuosien kuluessa kerännyt siipiensä suojiin joukon pieniä ja keskisuuria ohjelmataloja, jotka maksavat tietyn provision siitä hyvästä, että EOA hoitaa heidän markkinointinsa.

Tunnetuin Electronic Artsin tallin jäsenistä lienee **Accolade**, jonka **Test Drive** on roikkunut listoilla ties kuinka ja monta kuukautta. Muita Accoladen tuotteita ovat **Apollo 18** ja **Steel Thunder**.

Australialainen strategiapelitalo **SSG** on myös mukana EOA:n leivissä. Hehän ovat sellaisten klassikoiden kuin **Reach for the Stars, American Civil War** ja **Russia** tekijöitä.

Muita suojatteja ovat **Dinamic (Game Over II), Interplay (Neuromancer, Battle Chess), Interstel (Empire, Star Fleet I), Martech (Vixen), Software Toolworks (Chessmaster 2000)** ja **Ubisoft (Puffy's Saga, Skateball)**.

Viime vuosi toi myös **SSI:n** mukaan Electronic Artsin joukkoihin, eikä tätä **Pools of Radiancen, Phantasien, Roadwarsin** ja parin tusinan strategiapelin tekijää tarvinne erikseen esitellä.

Kohteena tulevaisuus

Electronic Arts ei suostu seisomaan paikallaan ja nauttimaan asemastaan suurimpana ja kauneimpana. Yhtiö panostaa perinteidensä mukaisesti uuden teknologian tutkimiseen. (EOA teki pelejä pelkälle levykeformaatille jo silloin, kun levyasemat olivat kalliita harvinaisuuksia.)

Tämän hetken painopiste on CD-tekniikassa, jota EOA on kehittämässä peli- ja hyötykäyttöön yhteistyössä alan elektroniikkayritysten kanssa. Tavoitteet ovat korkealla, mutta niinhän ne ovat aina olleet. ■

ACCOLADE

Interplay

interstel corporation

martech







DINAMIC

Ratkaise

Advanced Dungeons & Dragons®

POOL OF RADIANCE

JUHA RAAHELA

UNOHTUNEEN VALTAKUNNAN MATKAOPAS

SSI:n todella massiivinen roolipelieepos sisältää monta visaista tehtävää. Vanha veteraani tuntee Phlanin ympäristöineen kuin omat taskunsa ja jakaa viisautta nuoremmalle kaartille.

Phlanin tuhatvuotinen kaupunki natisee pahan voimien vallassa. Kaupungintalo tarjoaa tehtäviä niille, joiden rohkeus riittää niiden vastaanottamiseen. Löytyykö Säteilevä lähde?

Sääli on sairautta

Phlanin treenihalleilta voi tehtäviin löytää matkaseuraa. Seuraavilla miekkosilla on hallussaan hyviä taikaesineitä, jotka heiltä voi riistää.

*ROBBER: Short sword + 1, Leather Armor + 1

*THEURGIST: Ring of Protection + 1

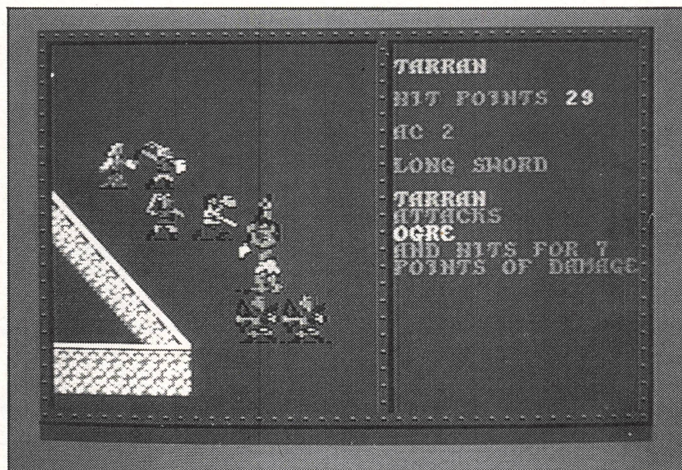
*HERO: Two-handed sword + 1, Plate Armor + 1

Vaan mitenkä hyväuskoinen kumppani antaa tavaransa yhteiseen käyttöön? Ensin lisäkumppani riisutaan, sitten haastetaan riitaa hirviöiden kanssa ja annetaan apumiehen hoitaa tappelu. Sankarikaarti tietysti lymyilee jossain. Apumiestä ei saa itse tappaa tai hylätä taistelualuelle, sillä muuten hänen omaisuutensa katoaa. Kun onneton nenästävedettävä on heittänyt henkensä, jaetaan jälkeenjäänyt omaisuus ja dumpataan ruumis. Treenihallilta löytyy lisää hyväuskoisia. Tämä on kätevä, joskin moraalisesti arveluttava tapa varustaa oma ryhmä ja hankkia heille hieman taskurahaa.

Ja sitten vinkkejä itse tehtäviin.

Pysytään kaupungissa, pojat!

1) Slummien puhdistaminen on helppoa: tapa kaikki mikä liikkuu, paitsi ennustajaeukko.



2) Sokol Keepin vapauttamiseen riittää ison örkkimäärän poistaminen ja muutama eläinkin saa kyllä heittää henkensä. Keskustelusta puheenollen: luurangot kysyvät salasanaa SHESTNIK ja aaveet sanaa LUX, mutta ryhmän poistuessa linnoituksesta kysyvät luurangot yllättäen salasanaa SAMOSUD.

3) Kuto's Well on helppo tappotehtävä. Lisäbonuksena suorittamisesta tulee maan alle turvallinen lepopaikka sankareiden kerätä voimia uusiin taistoihin.

4) Mantor's Library on lähes vapaa vihollisista, vain basiliski on pakkotappo. Spectrestä ei saa kuin kokemuspisteitä. Basilistauksen jälkeen voi kaikessa rauhassa keräillä tavaroita ja viedä ne kaupungintalolle.

5) Podol Plazan tehtävässä kannattaa naamioitua hirviöksi ja kuulostella tapahtumia. En yrittänyt hankkia asetta, joten jatkotapahtumat jäivät epäselviksi.

6) Tekstiilitalo-tehtävä on ikävähkö vaarallisten vastustajien vuoksi, mutta pääseepähän ensikertaa tutustumaan salaoviin. Matkalla törmää myös henkilöön, joka haluaa osallistua seikkailuun, joten ryhmässä kannattaa olla tilaa vielä yhdelle. Avaimen kahleisiin saa pyhäköstä.

Luonto kutsuu ja kuolleet nousevat haudastaan

7) Ensimmäinen tehtävä kaupungin ulkopuolella! Tehtävänä on mennä auttamaan nomadeja koboldien hyökkäysarmeijaa vastaan. Nomadit ovat leiriytyneet Quivering Forestin pohjoispuolelle. Leirissä pitää ottaa rauhallisesti, juhlia ja hyväksyä tehtävä niin pääsee listimään noin 150 koboldia.

8) Kovel Mansioniin on pesiytynyt lauma varkaita ja tehtävänä on tappaa ne. Mansion on täynnä ikäviä ansoja ja salamurhaajia. Kovel Mansion sijaitsee vanhan Phlanin pohjoisosassa hautuumaan vieressä ja sinne pääsee laivalla Bayn kautta.

9) Temple of Baneen sisäänpääsyyn pitää olla Leather Holy Symbol, joka on erikoisen örkkiryhmän hallussa. Temppelin sisällä on kolme salaluukkua, joiden alla on aarteita. Ahneus ei kannata: viimeisen aarrekasan ottaminen kutsuu paikalle ison lauman örkkejä. Temppeliin liittyy myös Wealthy Mansion, jota ei kannata jätää huomiotta, koska se sisältää mukavasti tavaraa.

10) Silver Dragon, joka asustaa Dragonspine-vuorille johtavan polun päässä, kertoo koboldeilla olevan tavaran auttavan hautuumaalla. Putsatkaamme siis koboldien luola, joka sijaitsee Quivering Forestin itäpuolella.

11) Valhingen Graveyardilla on pikku ongelma: kuolleet nousevat haudoistaan parhaaseen Romero-tyylin. Treenihallilta kannattaa palkata CURATE, sillä kaikki papit ovat nyt tarpeen.

Tehtävänä on palauttaa hautausmaan asukit haudan lepoon. Looginen aloitus on outoon ilmiöön syypää vampyyri. Ennen vampyyrin kimppuun hyökkäämistä on suositeltavaa tuhota sen ruumisarkku. Se löytyy ristinmuotoisen rakennuksen keskellä. Vampyyri itse on kuopassa aivan alueen koillisnurkassa ja siirtyy sieltä voitettuna takaisin ruumisarkulleen.

Ekologisia ongelmia

12) Sorcerer's Islandilla majaileva velho on syypää joen saastumiseen, joten ryhmän täytyy mennä opettamaan velhoa. Saarella olevan pyramidin ensimmäinen kerros on täynnä labyrinttejä ja eksyneitä ryhmiä. Teleportteihin, joihin on mahdollista heittää kivi, se kannattaa tehdä. Muuten nimittäin joutuu takaisin alkuun.

Kun varovaisesti on edetty toiseen kerrokseen, jossa kysytään salasanaa NOKNOK, ollaankin velhon luona. Oven takana olevat laitteistot täytyy tuhota, sillä muuten syntyy räjähdys. Oikealla olevassa huoneessa on vankeja, jotka kannattaa pelastaa, sillä heiltä saa myöhemmin tarvittavan salasanan SAVIOR. Vastapäätä olevassa huoneessa on velho ja teleporttilaitteisto, jonka tarkoitus on toimia linkkinä kolmen aarrehuoneen ja ulko-oven välillä. Sininen vie ulos, muun väriset aarteille.

13) Liskomiehet ovat hylätyssä linnassa. joka sijaitsee Quivering Forestista itään olevan pyöreän metsän keskellä. Linnassa sanotaan SAVIOR vanhalle, rauhalliselle liskomiehelle ja niin liskomiehet ovat ystävällisempiä.

14) Nuori perillinen on kaapattu ja myydään orjaksi ellei sankarijoukkio ehdi hätiin. Ryhmän täytyy vaeltaa länteen Phalista kunnes saapuu pyöreän rakennuksen luo. Täällä asuvat nuorukaisen kapanneet buccaneerit. Perillisen saa helposti takaisin ostamalla tai varastamalla, mutta vain taistemalla saa buccaneerien käytännölliset taikakamat. Päätös on syytä tehdä etukäteen, sillä leiriin ei pääse kuin kerran.

15) Tämä ehtävä opetti minulle jotain: Cadorna on Tyranithraxuksen riivaama! Cadorna antaa Zhentil Keepiin vietäväksi diplomaattipostia, joka aiheuttaa koko Zhentil Keepin hyökkäämisen viattoman postiryhmän niskaan. Hyökkäys tapahtuu aterian jälkeenyöllä.

En pystynyt tutkimaan Keepin keskustaa enkä erästä huonetta pihalla, koska en saanut ovia auki, joten niistä en tiedä mitään.

16) Stojanow Gatella kannattaa ostaa kauppiaalta vaunut ja niiden avulla pujahtaa portin toiselle puolelle. Näin pääsee yllättämään vartijat torneissa ja valtaamaan koko paikan.

Tää on viimeinen taisto

17) Valjevo Castle on neljässä osassa. Linnanpihalla olevasta temppelistä saa kaksi Long Sword + 3 Eviliä tappamalla ensin pahat papit. Rahojen ottaminen kolehdista ei ole älykästä, paitsi jos jumalten kosto kiinnostaa. Älä kuitenkaan unohda linnanpihan kaakkoisosassa olevaa vesiallasta, josta on poimittavista Long Sword + 2 Flametongue.

Itse linna on kaksikerroksinen. Portaat löytyvät salaoven takaa luoteisosassa olevasta huoneesta. Toisen huoneen luoteisosassa on Al-Hyam Dhazid, jonka voi päästää menemään jos haluaa. Kaakkoisosassa sen sijaan on vale-Tyranithraxus, joka tietenkin tapetaan.

Toinen kerros on vain muutaman huoneen kokoinen. Salaluukku kannattaa jättää rauhaan, koska ainoa hyöty on kohtaus meduusan kanssa. Kirjastossa oleva mies sen sijaan täytyy tappaa, muuten tulee hälytys.

Ennen lopullista taistoa tulee vastaan 8 tason taistelijoita neljäntoista miehen ryhmä. Tämä on hyvä merkki, koska siitä tietää valinneensa oikeat portaat. Kun taistelijoista on selvitty, ei tarvitse kuin tappaa lohikäärme ja ryhmä siirtyy Phlanin kaupungintalolle, josta haetaan varmistus pelin loppumiselle. Lohikäärme muuttaa matkaseuran vihamieliseksi tässä viimeisessä taistelussa.

Ja näin onkin Pool of Radiance ratkaistu. Pelaajalevy kannattaa tallettaa Hillsfaria odottamaan. ■

Ratkaise

SPACE QUEST II™

TAPANI MANSNER
JYRKI J. J. KASVI



Liiturin hylystä on parasta muistaa sammuttaa sen hätälähetin, jos haluaa elää pitkään.

ROGER VILCON PÄIVÄKIRJA

Ensimmäisenä lehtenä galaksimme tämän kierteishaaran keltaisten pienehköjen keskiikäisten aurinkojen kolmansien planeettojen historiassa Pelien vuosikirja julkaisee Roger Vilcon päiväkirjan, jossa hän vaatimattomalla tyylillään kertoo, miten hän selvisi hengissä Vohaulin kammottavasta kostosta ja tuli siinä sivussa pelastaneeksi meidät Vohaulin kloonatuilta vakuutusasiamiehiltä.

Tämä ratkaisu auttaa selviämään pelistä läpi, muttei kuvaile kuitenkaan kaikkia umpikujia. Läpipääsemisen kannalta tarpeettomia pisteitä (30) ei ole myöskään kerätty, koska halusimme jättää teillekin jotakin hupia (eivät siis löytäneet niitä itsekään, toim. huom.).

Kuolemista kannattaa myös kokeilla ihan harrastuksen vuoksi, koska ohjelmoijat ovat ilmeisesti käyttäneet suurimman osan aivoenergiastaan tämän luonnollisen elämänvaiheen yksityiskohtaiseen kuvaamiseen. Samasta syystä on osa ansoista kuten asteroidin viidennen kerroksen eräästä sellistä kurottuvat kädet 'sensuroitu' pois tästä päiväkirjasta. Joka tapauksessa tarina alkakoon.

Aseman ulkopuoli

Kaikki alkoi eräällä Xenonin avaruuasemista, jonka uusia rakenteita olin juuri luuttuamassa. Yht'äkkiä kelloni alkoi piipittää kuin maailmanlopun edellä, ja painettuani kellon C-nappia näkyviin ilmestyi pomon tympiintynyt naamataulu, joka käski yhtä tympivällä äänellään minun siirtää ***nen takapuoleni käskynjakohuoneeseen

Ilmalukko

Ei siis muuta kuin ilmalukkoon ja uudet vaatteet päälle. Otin myös omasta kaapistani kaikki henk.koht. tavarani mukaan, koska jostakin syystä minulla oli sellainen oikeaan osunut tunne, etten enää palaisi tänne.

Käskynjakohuone

Joku oli saanut avaruuspahoinvointikohtauksen viimeisimmällä sukkulalennolla — ja koko matkustamo oli täynnä... Arg, ei auttanut muu kuin painua tuubiin ja suunata kohti sukkulahallia.

Sukkula

Oksennuksen lemu tuntui tuubin ovelle asti ja vahvistui sitä mukaa kun pääsin lähemmäksi. Kaikeksi onneksi se heikkeni huomattavasti kun pääsin sisälle, joku nimittäin löi minua takaapäin päähän. Kops.

Kun heräsin, seisoin kasvotusten itseään Vohauliksi kutsuvan ... olennon kanssa. Hän kertoi minun jollakin tavoin sotkeneen hänen suunnitelmansa joidenkin ihmeen sarienilaisten kanssa. Hmmmm. Kai hän minua uskoi, koska höyrystämisen asemesta hän lähetti minut lopuksi iäksi kaivoksiinsa orjaksi. Ai että olin helpottunut.

Valitettavasti vaan Vohaulin kätyrit olivat unohtaneet tankata liiturin, jonka avulla minua vietiin kaivoksiin (tai sitten aamiaiseni oli TOSI raskas). Siinä sitä oltiin keskellä sademetsää liiturinromun keskellä.

Törmäyspaikka

Tutkiskelin siinä sitten liiturin hylkyä kun huomasin pienen napin, jonka sankarin vaistoni paljasti oitis paikanninlähettimen katkaisijaksi. Katkaisin lähetyksen oitis, minkä seurauksena selvisin vain satunnaisella puskiin piileskelyllä kun Vohaulin miehet lensivät yli.

Viidakko 2

Saavuin tänne odoteltuani kunnes kuulin äänen nimeltä "Twang". Oi voi, joku pikku polo oli jäänyt ansaan, josta vapautin hänet oitis. Kiittämätön lurjus, juoksi heti karkuun.

Postilaatikko

Tänne saapuessani huomasin maassa kummallisia siemenkotia, joista otin yhden mukaani tutkittavaksi myöhemmin. Sitten menin postilaatikolle, josta löysin valmiiksi täytetyn tilauskaavakkeen, jonka uteliaana luonteena postitin — ja sain hetken kuluttua kutsupillin Tasmanian tuholaista varten???

Lonkero

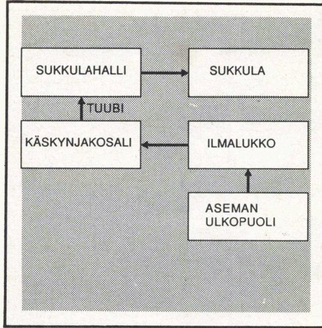
Niin houkutteleva kuin tämän paikan nimi olikin, paikalla ei ollut kuin maassa kiemurteleva juuri, jonka päälle astumista vältin huolellisesti. Taannoin pelastamani pikkumies puuhaili juurakon takaisessa pensaikossa jotakin, ja hetken häntä seurattuani päätin tehdän saman tempun.

Suo 1

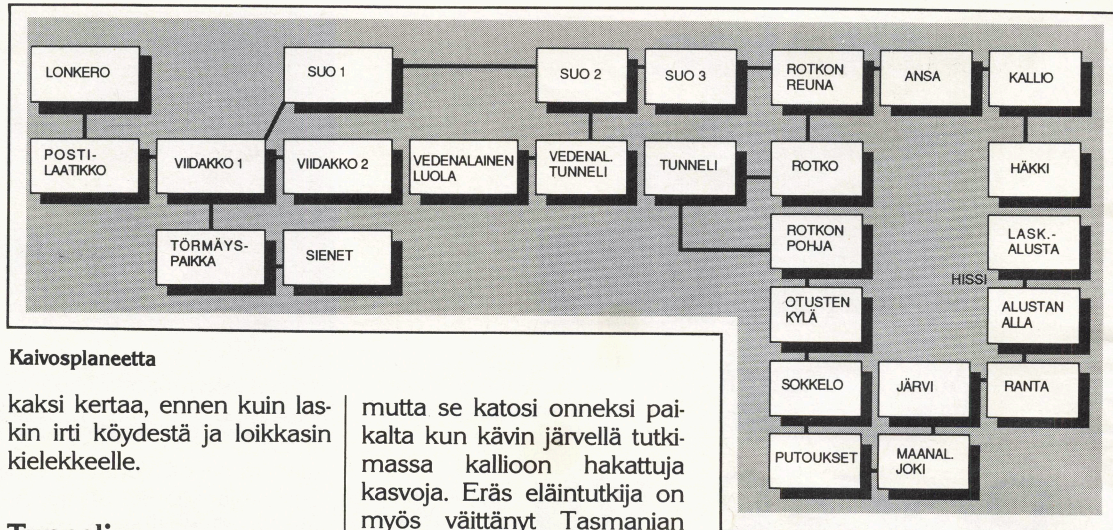
Täällä minulla oli ilo nähdä pelastamani pikkuheppu jälleen kerran. Tilapäisessä mielenhäiriössä seurasin jälleen hänen esimerkkiään mitä tulee lonkerojuurakon takaa poimimiini marjoihin.

Suo 2

Oops, syvää. Hetken uiskenneltuani päätin tarkastaa,



Avaruusasema



Kaivosplaneetta

kuinka syvää täällä oikein on eli ei muuta kuin pidätin hengitystäni ja sukelsin.

Vedenalainen luola

Vaude mikä LOISTAVA jalokivi. Oitis kantoon.

Rotkon reuna

Näköalat tarkistaakseni kiipesin lopulta täältä löytyvään kuivuneeseen puunrunkoooooon. Olipa hyvä että pidin tiukasti kiinni.

Ansa

Ei se satu kuin kerran...

Häkki

Hetkonen, mitenkäs minä tänne jouduinkaan. Ai niin, se ansa... Hetken häkkiä tutkiskeltuani yritin herättää vartijan huomion huutamalla sille kahdesti, minkä jälkeen se tulikin heittomatkan päähän. Kuten olin arvannutkin, siemenkodissa oli tainnuttavaa kaasua, joka tehosi ainakin vartijaan. Pienen penkomisen jälkeen löysin avaimen hänen vaatteistaan ja sain häkin oven auki. Löysin myös köyden, jolle keksin oitis käyttöä.

Rotkon reuna

Oletteko koskaa yrittäneet kiivetä makaavaan puuhun? tai sitoa köyden puun puoliväliin? tai kiivetä moista köyttä suorassa kulmassa puun rungosta pois päin???

Rotko

Outch! sitten minua löi iso apina - Autch! (siis ei toimitussihteeri) Aaarghh ja vielä kaksi kertaa, ennen kuin laskin irti köydestä ja loikkasin kielekkeelle.

Tunneli

Pimeää kuin... Onneksi älysin käyttää LOISTAVAA jalokiveä, mutten varoa kuiluuuuuuuu...

Rotkon pohja

Hetkonen, mihinkäs se jalokivi vierikään? Ja minne ne pikkuotukset menivät?

Otusten kylä

Pitkällisten puheiden jälkeen pääsin pois rotkosta salakäytävää pitkin, kunhan keksin salaSANAn, joka avasi kyseisen käytävän. Puhuja eli pikkuotusten johtaja vielä väitti kertoneensa sen minulle etukäteen... (Salasana on DROW takaperin)

Sokkelo

Kovin pimeää, LOISTAVAA jalokiveäkään ei voinut pitää kädessä koska käsiä tarvittiin ryömimiseen ja kiipeämiseen. Onneksi suukin on keksitty.

Maanalainen joki

Täällä piti valita kahdesta haarasta, mutta kumpi olikaan oikea — oikea eli vasen.

Ranta

Täältä en päässyt mihinkään, ennen kuin puhalsin kokeeksi tasmaniantuholaisen kutsupilliin. Pfiuuu, otus saapui paikalle kivimuurin läpi. Ainoana ongelmana oli itse tuholaisen sivuuttaminen, mutta se katosi onneksi paikalta kun kävin järvellä tutkimassa kallioon hakattuja kasvoja. Eräs eläintutkija on myös väittänyt Tasmanian tuholaisten olevan erityisen kiinnostuneita niin kutsutuista Cubixin kuutioista. Muistoksi tästä tapahtumasta otin mukaani Tasmanian tuholaisen tekemän reiän viereen singahtaneen kiven.

Alustan alla

Lopultakin olin päässyt laskeutumisalustalle, jonka kautta tulin tänne. Ainoan ongelman muodosti vartija, joka partioi laskeutumisalustan välitasanteella. Vanha kunnon kivitemppu puri kaikeksi onneksi hyvin eli minun ei tarvinnut edes käyttää avainkorttiani hissin oven avaamiseen, koska vartija jätti sen alas tullessaan auki.

Laskeutumisalusta

Pitkällisen etsimisen jälkeen löysin aluksen oven ja pääsin ohjaamoon.

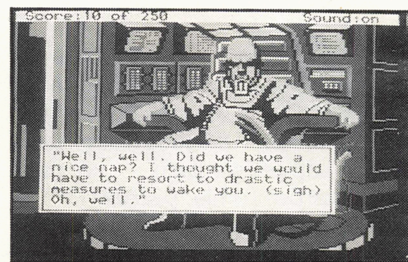
Sukkula

— virta päälle. check
— kytke moottorit nousuun check
— startti check
— kytke moottorit vaakalentoon check

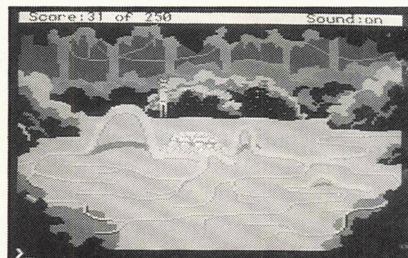
Mutta mutta, Vohaul huomasi pakoni ja otti aluksen kauko-ohjaukseen. Ja taas mentiin kohti Vohaulin asteroidia.

Sukkulahalli

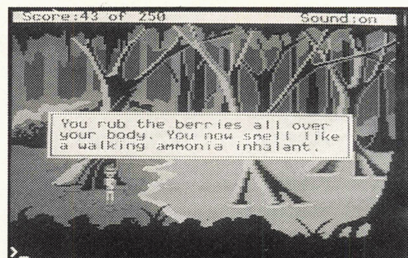
Tässä kohtaa meinasin jopa hämmästyä, koska perinteistä vastaanottokomiteaa ei löytynyt mistään. Lähdin siis hissillä tutkimaan paikkoja.



Vohaul itsekin saa puheenvuoron.



Tämä kuva on elävä todiste siitä, että lonkeron ohitse on todellakin mahdollista päästä.



Tämän kuvan teksti kannattaa lukea huolella...

Kolmas kerros

Kolmannessa kerroksessa olevassa siivouskomerossa ollut viemäreiden puhdistukseen käytetty imukuppi tuntui ensi alkuun melko turhalta kapistukselta, mutta tuonnempana sain kiittää siitä henkeäni.

Neljäs kerros

Täältä löytyi komero, jossa oli lasileikkuri ja WC molempia sukupuolia varten. Sillä, että molemmat ovet veivät täsmälleen samaan huoneeseen oli tuskin mitään merkitystä, mutta vessapaperia kannatti ottaa matkaan joka tapuksessa. Seinäkirjoituksetkin olivat ihan mukavaa luettavaa.

Viides kerros

Oli onni, että löysin komeron ennen sellejä, sillä muuten en olisi ehtinyt ottaa sieltä tupakansytytintä ja haalareita mukaani. Erään sellin ovi nimittäin aukesi kun kävelin sen ohitse, enkä jäänyt tekemään ulos tulevan hirmun kanssa lähempää tuttavuutta.

Inha ansa

Tässä oli hengen lähtö käsillä. Onneksi olin ottanut aiemmin esitellyn imukupin mukaani eli kiinnitin sen kaikkien seinien pudottua niistä yhteen ja roikuin siinä kunnes 'mömmö' valui ohitseni...

No niin, mihin ihmeeseen minä oikein tarvitsin kaikkea yläkerroksista keräämiäni rojuja? No kun katselee karttaa, huomaa, että naapurihuoneissa majaili lauma vartijarobotteja, ja kun katsahdin kattoon, niin huomasin koko kerroksen olevan yhtä sprinkler-järjestelmää... Ei siis muuta kuin WC-paperista iso kokko roskikseen ja tulta perään, niin johan alkoi sataa, ja robojen virtapiirit sanoivat että poks!

Vohaul

Tutkiskeltuani aikani Vohaulin viimeisintä hirmutyötä, kloonattuja vakuutusasiamiehiä, menin suoraan Vohaulin puheille — löytääkseni itseni pienestä lasikuvusta Vohaulin pöydällä tulitikkuaskin kokoiseksi pienennettynä. Näin käy kun ei syö puuroaan.

Lasikupu

Onneksi minulla oli mukana lasileikkuri, jonka avulla sain leikattua itselleni reiän pois tästä läpinäkyvästä vankilasta. Sen jälkeen päätin pujahtaa venttiilin kautta Vohaulin tietokonepöydän sisuksiin piiloon.

Pumppu

Hetken aikaa tavailin pöydän sisuksista löytämäni napin viereistä tekstiä, jonka mukaan tämä oli Vohaulin elintoimintoja ylläpitävän järjestelmän hätäkatkaisija, ennen kuin uskoin näkemääni ja painoin sitä — zoooiiinnnkkkkhh.

Näppis

Halusin kuitenkin edelleen takaisin entiseen kokooni eli tänne tultuani aktivoin koonmuutoskoneen, kirjoitin toimintovaihtoehdoksi enlarge ja palasin lasikupuun. Helppoa kun sen osaa — eh?

Vohaul

Kun palasin takaisin oikeaan kokooni Vohaul oli jo kuollut ja asteroidin itsetuhomekanismi aktivoitu. Tutkin epätoivoisesti hänen iljettävää ruumistaan (oman iljettävän ruumiinsa Kasvi jo tunteekin — toim.huom.) löytääkseni vihjeen siitä, mihin kaikki kloonatut vakuutusasiamiehet olivat kadonneet. Löysinkin erään mielenkiintoisen salasanan, jonka kirjoitin Vohaulin työpöydällä päällä olleeseen tietokonepäätteeseen, ennen kuin pakenin paikalta. Saamistani pisteistä päätellen se oli kloonien loppu.

Lasitunneli 1

Onneksi jopa siivoojille opetetaan happinaamarin välttämättömyys tällaisissa lasitunneleissa, eli en unohtanut ottaa sellaista mukaani.

Lasitunneli 2

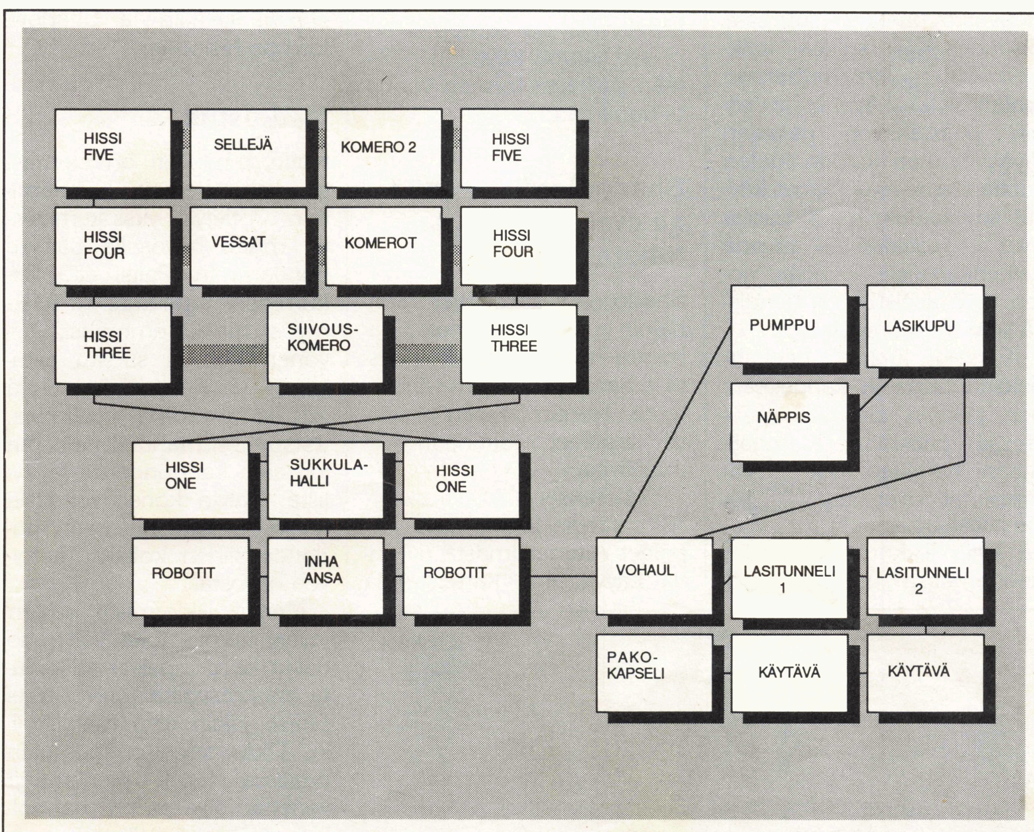
Ja täällähän sitä happinaamaria tarvittiin.

Pakokapselit

Pakokapseleita vartioinut robotti vaati todella suurta nopeutta eli kun sain sen ensin lähtemään perääni, juoksin täyttä vauhtia takaisin lasitunneliin, josta takaisin tullessani robotti ei ollutkaan enää minun ja pakokapselien välissä, mutta edelleen tiukassa takaa-ajossa...

Pakokapseli

Meinasin jo masentua ohjelman pirullisista hapen loppumiseen liittyvistä välikommenteista kunnes huomasin kapselin perällä olevan horroskammion, jonne livahdin juuri ennen tukehtumista. Tällä hetkellä seilaan pitkin avaruutta siinä toivossa että joku löytäisi minut, mutta tähän mennessä vain eräs pelifirma Sol III -planeetalla on ollut kiinnostunut minun tarinani julkaisemisesta, pelastusretkikunnasta ei ole ollut vielä puhetta... ■



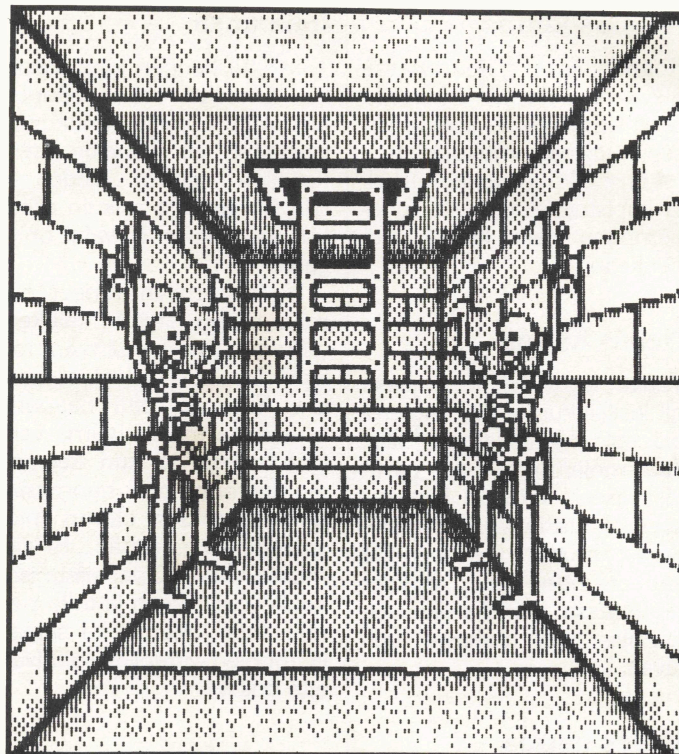
Vohaulin asteroidi

Ratkaise

Ultima V

TONI HAKALA
JARNO LANKINEN

AVATARIN APU



Ultima V, Ultima-sarjan viimeisin namupala, on sen verran uusi, ettei monikaan ole sitä vielä selvittänyt. Kerromme asioista, jotka ovat ratkaisemisen kannalta välttämättömiä tietää, mutta jätämme jonkin verran pelaajienkin keksittäväksi.

Britanniassa eleltiin suhteellisen rauhallista elämää, kunnes Lord British, Britannian hallitsija, katosi ollessaan tutkimassa Britannian Alamaailmaa. Tällöin tulivat Shadowlordit, pahan ruumiillistumat. Ne tekivät Lord Britishin entisestä käskynhaltijasta Blackthornista palvelijansa. Hänestä tuli uusi hallitsija. Paha juttu, sillä ensitöikseen hän käänsi lait päälaelleen ja alkoi sortaa Britannian kansaa. Kaikki toivoivat Lord Britishin paluuta — turhaan. Toivorikkaina ihmiset käänsivät katseensa Avatariin, sinuun...

Ultima V:n maanpäällinen alue on sama kuin nelosen lukuunottamatta joitakin uusia saaria, kyliä ja linnoja. Varsinainen aluelisäys onkin tullut maan alle Alamaailmaan. Lisäksi taistelusysteemi on pistetty remonttiin ja tuloksena on looginen ja toimiva järjestelmä, jossa pelaajan on miellyttävä taistella. Kun grafiikkaakin on vielä paranneltu, ei lopputulos voi olla muuta kuin loistava.

Pelaajan tarkoituksena on tietysti vapauttaa Britannia Shadowlordien vallasta ja löytää Lord British. Vastaan tulee myös koko joukkio pienempiä juonen pätkiä, mutta niihin emme puutu ainakaan tässä artikkelissa.

Alamaailma

Lord British ja Britannian Neuvosto päättivät suuressa viisaudessaan sulkea kaikkien Britannian seitsemän luolan sisäänkäynnit, ja niihin päästäkseen pelaajan täytyy huutaa kunkin luolan suulla voimasana. Sanat käyvät ilmi taulukosta 3. Luolat ovat — tottakai — täynnä kaikenkarvaisia otuksia, joten hyvä aseistus on hengissä selviämisen edellytys.

Kussakin luolassa on kahdeksan tasoa ja kahdeksannen jälkeen alaspäin mentäessä päästään Alamaailmaan. Kaikkien luolien Alamaailmat ovat itse asiassa samaa laajaa verkostoa. Ikävä kyllä liikkumista on vaikeuttamassa suuria vuoristoja, mutta onneksi taikuus on keksitty, kuten "In Por"-taika (blink). Tätä loitsua ja vuorikiipeilyvälineitä (grapple) sopivasti apuna käyttäen päästään paikasta toiseen vuorista huolimatta.

Shadowlordit — mitä ne ovat ja miten ne tuhotaan

Shadowlordit syntyivät Mondainin jalokiven kolmesta pahuutta huokuvasta sirpaleesta (shard) ja viattomasta verestä. Tämän jälkeen ne veivät sirpaleet mukanaan Alamaailmaan.

Tuhotakseen Shadowlordit, pelaajan täytyy hakea sirpaleet Alamaailmasta (sijainnit käyvät ilmi kartoista) ja heittää ne totuuden (truth), rohkeuden (courage) ja rakkauden (love) liekkeihin vastaavan Shadowlordin (taulukko 2) ollessa liekissä. Liekit sijaitsevat kolmessa linnassa eripuolilla Britanniaa. Liekkiä tulee lähestyä keskiyöllä ja samalla huutaa Shadowlordin nimeä, jolloin se ilmestyy paikalle. Sitten vain heitetään sirpale liekkiin ja Shadowlord on historiaa.

ᚨ A	ᛖ E	ᛁ I	ᛗ M	ᛃ G	ᚢ U	Y
ᛒ B	F	J	ᚾ N	ᚱ R	V	Z
C	ᚷ G	K	O	S	W	Ä Ä
ᛞ D	H	L	P	ᛏ T	X	

Matkustus

Matkustamiseen on olemassa monia keinoja. Käveleminen on tietysti yksinkertaisinta, mutta hevosella pääsee nopeammin. Paitsi että liikkuminen nopeutuu, se tulee myös turvallisemmaksi; hevonen kun ei suostu astumaan suohon, eikä pelkää silloilla vaanivia peikkoja. Ratsuja on mahdollista ostaa joistakin kaupungeista ja kylistä. Halvin konsti on etsiä kaivo (ei mikä tahansa!), pudottaa siihen kolikko ja toivoa hevosta!

Merillä liikkumista varten löytyy laivoja, joita voit joko ostaa kaupungeista tai vallata merirosvoilta. Laivoilla ei pääse jokiin eikä matalikoille. Tätä varten on kussakin paatissa kaksi pienempää venettä, joilla se on mahdollista. Näppärä lisävaruste on HMS-Cape Plan, joka kaksin-



Britannia

Luola	Sana
Wrong	MALUM
Shame	INFAMA
Deceit	FALLAX
Despise	VILIS
Destard	INOPIA
Covetous	AVIDUS
Hythloth	IGNAVUS

Taulukko 2.

Esineistä

Ultima V:ssä on kauhistuttavan paljon esineitä, joita pelaaja voi ottaa mukaansa ja myöhemmin käyttää. Esineet ja niiden paikat on lueteltu taulukossa 1. Riimut on helppo kääntää pelin mukana tulevan The Book of Lore:n avulla. Ratkaisemisen kannalta välttämättömiä tavaroita ovat Lord Britishin kruunu (crown), valtikka (sceptre), amuletti (amulet) ja puinen rasia (sandalwood box).

Kruunusta on apua taistelussa. Kun käytät kruunua, vihollinen ei pysty käyttämään kavalia taikojaan. Tämä on hyvin tärkeää eritoten luolissa liikuttaessa. Muut kolme esinettä tarvitaan aivan pelin lopussa: amulettia suojelemaan Suurelta Pimeydeltä, joka ympäröi viimeistä Porttia Alamaailmassa (ks. kartta),ja valtikkaa tuhoamaan taikaesteet, joita tulee vastaan, kun käydään sisään Portista. Rasiaa ei käytetä missään pelin vaiheessa — se vain täytyy olla mukana, koska siinä piilee voima, jolla Lord British pääsee pois loukostaan.

Muut tavarat ovat vähemmän tärkeitä, vaikkakin hyödyllisiä ja pelaamista helpottavia. Aikaisemmin on jo kerrottu taikamaton, vuorikiipei-

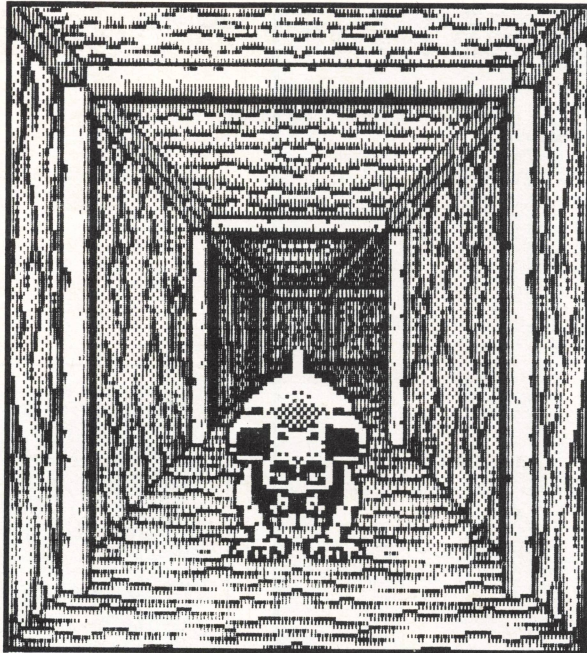
Esine	Sijainti
BOX	Castle of Lord Britishin katolla oleva huone. (Soita flyygelillä: 6789878767653)
CROWN	Blackthornin linnan katolla oleva huone.
AMULET	Destartin Alamaailmassa hautausmaalla. (kts. karttaa).
SCEPTRE	Stonegatessa (Lost Hope Bayn pohjukan vuoristossa)
MAGIC CARPET	Castle of Lord Britishin katolla oleva huone.
GRAPPLE	Empath Abbey. (kysy)
MYSTIC ARMS	Hythlothin Alamaailmassa, laavan keskellä. (ks. kartta)
HMS-CAPE PLAN	North Britanny.
SEXTANT	Greyhaven; Trinsicin eteläpuolella. (kysy)
SPYGLASS	Farthing; saari Jhelomista itään. (kysy)

Taulukko 1.

kertaistaa laivan vauhdin.

Myös Ultima IV:stä tutuilla kuuporteilla (moongate) on mahdollista matkustaa. Kohdasta jossa portti ilmestyy, löytää kuukiven (moonstone). Tämän voi pelaaja ottaa mukaansa ja myöhemmin haudata haluamaansa paikkaan. Tarkempaa tietoa porttien käytöstä löytyy MikroBITISTÄ 10/87 artikkelista "Selvitystilassa Ultima IV -Pelien Kuningas".

Yksi merkittävimmistä kapistuksista on taikamatto (magic carpet). Sillä on mahdollista lentää soitten ja purojen ylitse, mutta avomerelle ei ole menemistä. Alamaailmassa liikuttaessa on matto todella tarpeen; joku piru kun on tunkenut kaikki paikat täyteen suota!



lyvälineiden ja HMS-Cape Planin käytöstä. Sekstantti taas on hyödyllinen mm. kun etsitään Night Shade-taika-ainetta (koordinaatit I'J" C'M"). Tähtikaukoputki (spyglass) on melko tarpeeton tötterö, mutta pelin alussa siitä saattaa olla hyötyä. Sillä näkee öiseen aikaan hyveitä symboloivien tähtien sijainnit. Tähden vierellä näkyvä punainen komeetta merkitsee, että kyseisen hyveen kaupunki (jokainen kaupunkihan edustaa jotain hyvettä) on saanut vieraakseen jonkin kolmesta Shadowlordista.

Lisäksi saattaa löytää loitsukääröjä (scroll) ja taikajuomia (potion), mutta niiden kokeilemisen ja vaikutuksen jätämme kokonaan omaksi iloksenne (?).

Sisään Portista

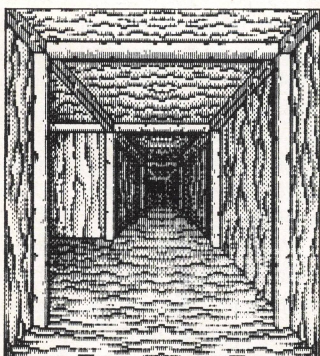
Kun olet saanut Shadowlordit tuhottua ja seurueesi on mielestäsi valmis kohtaamaan tulevat koettelemukset, on aika etsiä Lord British.

Suuri Pimeys löytyy Shamen Alamaailmasta, järveltä. Päästäkseen Pimeyden keskellä olevasta Portista täytyy pelaajan huutaa tunnussana. Sen saa tietää meditoituaan kaikilla alttareilla. Loppu onkin sitten huoneesta toiseen rynnistämistä ja ikävien vihulaisten silpomista ja jos kaikki on mennyt hyvin, löydät lopulta itse Britishin ja voit todeta: "Eihän se vaikeaa ollutkaan!". ■

Shadowlord:	Nosfentor Faulinei Astaroth
Sirpale:	Cowardice Falsehood Hatred
Liekki:	Courage Truth Love
Linna:	Serpent's Lycaeum Empath Hold Abbey

Taulukko 3.

Underworld



VINKKEJÄ kun kaikki muu pettää

ULTIMA V

Tässä on koottuna valmistietoa Ultima V:n tärkeistä jipoista. Suosittelemme lukemista vain äärimmäisessä hädässä, emmekä katso olevamme vastuussa mahdollisesta peli-ilon pilaantumisesta. Valinta on sinun.

Henkilöt ja mistä heidät löytää

Jaana — Yew
Katrina — New Magincia
Gwenno — Britain
Mariah — Lycaeum
Dupre — Bordermarch
Sentri — Bordermarch
Geoffrey — Buccaneer's Den
Maxwell — Serpent's Hold
Julia — Empath Abbey
Toshi — Empath Abbey
Gorn — Blackthorne's Castle
Johne — Underworld (DK,DB)
Saduj — Britishin linna

Esineitä

— **Jewel Shield & Sword** — kysy Windemerestä Thrudilta "Jewell Swordista".
—**Ring of Invisibility** löytyy ontosta puusta Pawsista.
— **Black Badgen** saa kartan koillisnurkkaan merkityltä saarelta sanomalla noidalle Opprenticen salasanan IMPERA.
— **Glass Sword** — Vuoristo lähellä Empath Abbeyta (FA,EA).
— **Skull Keys** — nippuja, löytyy mm. puusta Minocissa ja Serpent's Holdin keittiöstä Kristieltä.
— **HMS Cape Plans** löytyvät purtiloliikkeen kaapista East Brittanysta

Salasanoja

Viimeisen portin salasana on ROCOMAREV takaperin.
OPPRESSION — IMPERA
Stonegaten demoni — STONEGATE
Vastarintaliike — DAWN
Lord Seggalio ja tähdet — VIRTUE

Mantrat

Honor — SUMM
Compassion — MUH
Valor — RA
Sacrifice — CAH
Honesty — AHM
Justice — BEH
Humility — LUM
Spirituality — OM

Bonustaiat

Rel Xen Bet (silk, ash, mandrake, moonshade) muuttaa vihollisen rotaksi. Kuudennen tason taika.

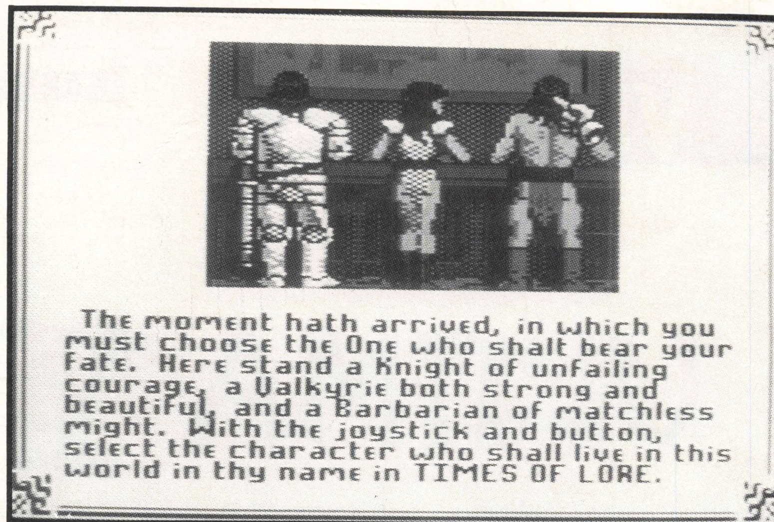
In Xen Mani (ginseng, garlic, mandrake) tekee pienen määrän ruokaa. Kolmannen tason taika.

An Ylem (gralic, moss) hävittää esineitä. Viidennen tason taika.

Ratkaise

Times of Lore™

NIKO NIRVI



TARU AMULETIN HERRASTA

Times of Lore, tuo uusklassinen seikkailupeli on paitsi vaikuttava ohjelmointinäyte myös kiperä pala. Niille pelaajaparoille, jotka vielä harhailevat eksyksissä, näyttää Pelien vuosikirja nyt valon.

Albarethin maa on sekasorrossa. Kuningas poikineen jätti maan matkatakseen kotikonnuilleen merten taa sillä seurauksella, että kumpikin on ollut kadoksissa jo kaksikymmentä vuotta. Ylikuninkaan poissaollessa hallitsijana toimii sijaishallitsija. Paikalliset lordit eivät järjestelyihin ylen ihastuneita ole epäillen sijaishallitsijan kyvykkyyttä ja valtaoikeuksia, ja kovaäänisintä meteliä pitää eteläisten soiden lordi Heidrich.

Poikkea tikarillisella

Peli alkaa pääkaupungista Eralanista. Keskustelu majatalon muiden asukkien kanssa antaa mahdollisuuden osallistua jännittävään Ennustuskivien etsintään. Kiviparat on käännetty niitä kuljettavasta kamelikaravaanista. Munkki tarjoaa lihavan löytöpalkkion kivien palauttajalle. Pohjoiseen johtavan tien varrella on mökki, jossa asuva puunhakkaaja tietää paljon hyödyllistä tietoa örkkien leirintäalueesta. Sisällä kannattaa poiketa tikarillisella.

Örkkipäällikön niittauksen jälkeen on syytä tutkia ympäristö. Voi löytyä ruukku, joka sisältää jotain ennustuksiin ja kiviin liittyvää. Eralaniin paluun jälkeen munkki melkein itkee kiitollisuudesta, mutta osoittaa sen kouriintuntuvamminkin. Hän myös kertoo, että sijaishallitsija haluaisi keskustella näin niinkuin tehtävänannon merkeissä.

Sijaishallitsija nakittaa tehtävällä löytää Totuuden taulu. Se on Heidrichin hallussa, ja hän aikoo käyttää sitä sitä pikku vallansiirto-operaatiossaan. Tämän tehtävän hyväksyminen tietää matkaa Ganestoriin.

Ongelmiin auttaa olut

Mutta voi! linnan ovet eivät aukene kurjalle kulkumiehelle. Surun ja haavoitetun egon voi hukuttaa paikallisessa kapakassa. Suomalaiskansallinen murjotus ei kannata, sillä muuten ei salakäytävän sijainti paljastu. Seuralliset miehet saavat käytävän selville ja tupsahtavat Heidrichin linnaan.

Vartijoita vältellen säntää sankari ensimmäiseen kerrokseen ja mitäpä hän löytääkään. Kuuleepa kulkija vielä äänenkin, joka tarjoaa mahdollisuuden saada selvyys yhteen kysysmykseen. Kannattaa kysyä High Kingistä. Vastauksen ilmentämä henkilö piilee Lankwellissa, joten loppu laiskottelulle ja töppöset kohti Lankwellia.

Keskustelu Lankwellin asukkaiden kanssa paljastaa etsittävän henkilön asuinpaikan, mutta ennen kuin antaa säilän viuhua, täytyy tarjota miehelle mahdollisuus selittää tekosensa. Ehkä Vallan medaljonki saa lisävalaistusta, mutta joka tapauksessa kirjasto karttuu mielenkiintoisella kirjallislla dokumentilla, jonka lordi Heidrich mielellään lukaisee. Siis palaja Ganestoriin.

Heidrich ilahtuu, mutta paljastaa ettei voi tehdä asialle mittään koska hänen linnassaan seinillä näyttää olevan korvat. Öisin valppaana pysymisellä voi törmätä henkilöön, jolle palkka tulee muualtakin kuin Heidrichiltä. Lisälukemisen Heidrichille viemällä pääsee etsimään lordinpoikasta jonka pahat voimat ovat kljettaneet Shadowpeakiin.

Tutustu miellyttävään Shadowpeakiin

Etsi Shadowpeek, suorita päivän annos sankarillisia tekojasi ja poika kertoo mielenkiintoisia asioita eräästä henkilöstä, joka löytyy maagisesta tornista Noidutun

MUUTA TAVARAA

Näkymättömyyden sormus muuttaa näkymättömäksi joksi aikaa ja löytyy jätiltä Rhydenistä itään.
Vauhdin saappailla pelaaja liikkuu nopeammin. Ne saa Treelasta.
Siirtymisen käärö teleportoi pelaajan mihin tahansa isompaan kaupunkiin. Se on linnassa Hamptonista itään, vuorten takana.
Taikakirves palautuu heittäjälle ja sen saa Lankwellista. **Blinkkausjuoma** blinkkaa pelaajan etenemissuuntaan kunnes eteen tulee este tai vaikutus loppuu.
Tikari on heittoase, joka ei palaudu ja joka löytyy metsämiehen mökistä.

AARTEITA, joita voi löytää hirviöiltä, paitsi kultaa:

Vihreä juoma parantaa pelaajan kokonaan
Sininen juoma parantaa pelaajaa jonkin verran
Sininen käärö halvaannuttaa kaikki ruudussa näkyvät hirviöt joksikin aikaa
Punainen käärö tappaa kaikki ruudussa näkyvät hirviöt.

metsän pohjoispuolelta. Tämä henkilö taas kertoo Lychestä, joka asuu luolaholveissa aavikon raunioiden alla.

Matkassa on mutka: pyhää vettä tarvitaan syistä, jotka käyvät ilmi keskusteluista matkalla tavattavien ihmisten kanssa. Ryhderissä asuva veli Kaine varmasti avustaa nesteen hankinnassa ja sitten saa Lyche kyytiä.

Palaapa takaisin aikaisemman tapaamasi maagisen henkilön luo. Hänellä on uusia kiehtovia tarinoita aiemmin mainitusta Vallan medaljongista, hän muun muuassa tietää kenellä se on. Avauksen kilaus on hyödyllinen tavara olla mukana, josta johtuen velho antaa avaimen, jolla pääsee Blasted Spotin holvistoon.

Blasted Spotista löytyvillä ansalaatoilla pääsee huoneeseen, jossa kilausta säilytetään ja niin matka jatkuukin tukevasti varustettuna temppeliin, jossa Vallan medaljonki piilee. Päästyään temppelin sisään tiedostanee sankari kuin sankari, ettei ilkeää pappia kannata kohdata silmästä silmään. Seinien tarkkailu paljastaa vivun, jolla pääsee vankiluoliin, joista löytyvä vanki kertoo kiitollisena miten pahan papin saarnat loppuvat.

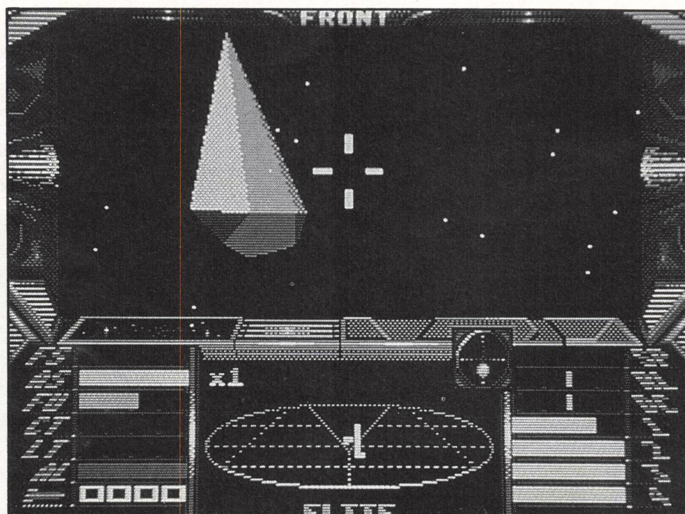
Poimi Vallan medaljonki ja tiedosta paitsi pelin loppu niin myös asemasi maailmassa. ■

NIKO NIRVI

KAIKKI MITÄ ET OLE KOSKAAN HALUNNUT TIETÄÄ

On tullut aika paljastaa liki kaikki salat tästä ikiklassikosta, joka ei nähtävästi kuole vaan jatkaa voittokulkuaan. Ja kiitos Firebirdin, nyt se tapahtuu.

On pelejä, jotka unohdetaan heti julkaisemisen jälkeen. On pelejä, jotka kestävät vuodesta toiseen. Ja sitten on tietysti vielä Elite.



Salaisia nappuloita

Elite-kuusneljässä saa musiikin äälle painamalla tauko, sitten K, C ja näppäimistön yläkulmassa olevaa nuoli vasemmalle -näppäintä.

Joka Elitessä voi Cobra joutua nalkkiin Witchspaceen, ja yleensä siellä vaanivien Thargoidien saaliiksi. Jos komentaja kuitenkin haluaa piestä thargoideja, voi hypermoottorit saada nalkkiintumaan itsekin.

Kuusnelosessa pistä tauko päälle, paina X ja ota tauko pois. Valitse sopivan mittainen hyppymatka (alle 3,5 valovuotta joka tapauksessa), käynnistä hypermoottori ja pidä lähtölaskennan aikana CONTROL pohjassa. Vaikka Cobra jääkin Witchspaceen, kuluttaa se silti lasketun määrän polttoainetta.

Spe/Ams-versioissa toimenpide on muuten sama, mutta nappula on F eikä mitään nappulaa tarvitse pitää pohjassa. MSX- ja PC-versioista ei ole tietoa, mutta ST/Amigassa ALT-näppäimen pohjassapitäminen tarjoaa mahdollisuuden ihailla thargoidialuksia. Ongelma onkin päästä taas pois.

Tehtävä päivässä pitää lääkärin loitolla

Tehtäviä Eliteissä yhteensä on viisi kappaletta. C-64-versiossa tehtävät tulevat satunnaisesti, MSX/Spe/Ams/PC-versioissa täytyy poistua galaksi ykkösestä ja muutaman tunnin kuluttua tulee tehtävä. ST-Amiga-versiossa lienee sama juttu. Eri versioissa olevat tehtävät näkyvät taulukosta 1.

Tehtävä 1 on laivaston varastetun prototyyppialuksen "Constrictorin" tuhoamistehtävä. Kun tehtävä annetaan, kerrotaan mistä alus varastettiin ja missä se on viimeksi nähty. Samaa galaksia on turha haravoida, sillä Constrictor on itse asiassa suorittanut galaksien välisen hypyn. Siirry planeetalle, jossa Constrictor on viimeksi nähty ja vaihda galaksia. Constrictor on seitsemän valovuoden säteellä planeetasta, johon saavut. Constrictorin lymypplaneetan tiedoissa mainitaan asiasta tavalla tai toisella.

Tehtävä 2 on kuljetustehtävä, jossa kuljetetaan Thargoidien asiapapereita läpi galaksin (joko 3 tai 7). Palkkioksi saa laivaston energiayksikön, joka on kaksi kertaa tehokkaampi kuin Extra Energy Unit.

Tehtävä 3 on pelastustehtävä. Tarkoitus on pelastaa pakolaisia systeemin avaruusasemalta, jonka aurinko on muuttumassa supernovaksi. Kun Cobra saapuu järjestelmään, tulee ruutuun ilmoitus FUEL LEAK. Tankkaus täytyy suorittaa auringossa, koska järjestelmän avaruusasema ei ole toimintakunnossa. Pakolaiset pelastetaan lentämällä asemalle, telakoitumalla ja valitsemalla SELL CARGO. Ruutuun pitäisi ilmestyä viesti, jossa tarjotaan mahdollisuutta pelastaa pakolaiset.

Tehtävä 4. Kimppuusi hyökkää kolme Aspia, joita saattaa näkymätön Adder. Jos onnistut tuhoamaan Adderin, jää siitä lastisäiliö, jonka poimimalla saat CLOAKING DEVICEn. CLOAKING DEVICE kytkeytyy päälle painamalla Y-näppäintä, mutta kuluttaa energiaa.

Tehtävä 5 ja Thargoidien valloitusretki. Cobra vastaanottaa viestin, jossa kerrotaan tietyn planeetan olevan miehitetty. Koko järjestelmä pursuaa Thargoideja. Tarkoitus on tuhota järjestelmän avaruusasema ja porkkanana tippuu ECM JAMMER ja upea titteli "Arkangel Florence" (joka on kuulemma ohjelmoijien käsitys macho-tittelistä).

Trumbleja ja outoja aluksia

C-64- ja ST-Amiga-versioissa voi pelaaja ostaa söpön pikku otuksen nimeltään Trumble. Ongelma on lähinnä siinä, että trumblet eivät tee muuta kuin syövät ja lisääntyvät. Lisäksi nämä pikku saatanat ovat kovin sitkeähenkisiä. Pelastuskapselin käyttö ei auta, koska trumble-pari jää aina henkiin.

Raukat ottavat käyttöön ennen trumbleja tallennetun tilanteen (hyi heille!), mutta oikeaoppinen tapa päästä trumbleista eroon on polttaa elävältä nämä suloiset pikku kujertajat. Joten etsitään taivaalta eräs kuuma kohta ja roikutaan kiertoradalla niin kauan kunnes viimeinenkin söpöläinen on käristynyt. Trumblet ovat muuten Brabenin kunnianosoitus Star Trekissä esiintyneille Tribbleille.

Huhut ovat kertoneet Dredger-luokan aluksista ja totta! näitä esiintyy joka Elitessä. Kiinnostuneiden kannattaa haravoida galaksia 7.

Taulukko 1.
Onhan itsestään selvää, että kunnon elitisti käyttää näitä debuggausruudun arvoja vain jos on aikaisemmin pelannut eri Eliteä ja haluaa päästä samaan tilanteeseen.

Tavu	Arvo	Vaikutus
0C	FF	Aika
0D	FF	pirun
0E	FF	paljon
0F	FF	rahaa
20	01	pelastuskapseli
23	01	energiapommi
24	01	energiayksikkö
26	01	telakointitietokone
28	01	galaksienvälinen hypermoottori
31	01	ECM
34	03	iso lastiruuma
32	01	naamiointilaite (y kytkee)
39	99	tekstiilejä (62.7 krediittiä)
40	99	orjia (14631.9 krediittiä)
49	99	ylellisyysvälineitä (985.6 krediittiä)
50	99	tietokoneita (218451.7 krediittiä)
59	99	yhdisteitä (346.5 krediittiä)
69	99	kultaa (349977.2 krediittiä)
79	99	lääketarpeita (848.1 krediittiä)
80	01	salainen dokumentti
85	01	Offender-status
8B	01-08	Mostly Harmless -Elite
1F	01	Polttoainekeräin
7C	01	Pakolaisia

	C4	Spe/Ams/PC	MSX	ST-Amiga
1	x		x	x
2	x		x	x
3		x	x	x
4		x	x	x
5		x	x	x

Taulukko 2. Eliten eri versioiden tehtävät.

Sen sijaan Generation Starshipejä ei ole. MSX- ja ST-Amiga-versioissa on muuten uusi ja verraten yleinen alustyyppi, Wolf Mk. II, joka on kohtalaisen vaarallinen vastustaja. Wolf on sitäpaitsi Eliten ainoa alus, jota ei ole nimetty käärmeen mukaan.

Elite-64:ssa on bonuksena täysin tuntematon alus, joka ei ole Constrictor eikä esiinny aluskartoissa. Eliten kirjoittajat Braben ja Bell eivät suostu kertomaan mikä alus on tai miksi se on siellä, mutta alus on vahvasti aseistettu ja ketterä eikä näy tutkalla.

Vikoja, mokia ja bugeja

Vanha kuusnelosen Elite ei toimi kuin 1541-levyasemilla, mutta Firebird vaihtaa sen uuteen, joka toimii kaikilla asemilla ja jenkkikoneissa. Amstradin ensimmäisessä kasetti-Elitessä on bugi, jonka ansiosta peli hyytyy joskus. Bugiversio-kasetissa on kasetin kääntöpuolella oleva tarra musta, bugittomassa valkoinen ja siinä pitäisi lukea "METROPOLITAN". Spectrumin ensi-Elite (tunnistaa Lenslokista) ei toimi kuin 48K-Spectrumeissa. Uusi, pikkaisen vaikeampi Elite on saatavaissa Firebirdiltä, kuten myös Opus Discovery -versio.

PC-Elitestäkin on kaksi versiota. Kun lataat tai tallennat komentajaa, paina v-näppäintä. Kaikki ennen joulukuuta -87 -versiot ovat versio 1:tä, joka toimii muissa PC-koneissa paitsi TandyPC:ssä. Muut Elitet (jopa V2 (TF) 8-12-87) ovat versio 3:a, joka on täysin moitteeton ja vaikeampi kuin v1.

ST-Amiga Special

ST-Amigan suuremmasta kapasiteetista huolimatta on 68000-Elite osapuilleen identtinen muiden versioiden kanssa. Uutuutena on lisävaruste retroraketit, jotka maksavat hirveästi ja toimivat vain muutaman kerran. Joka tapauksessa ällörikkaille elitisteille näppärä tapa tasoittaa puntteja. Myös uusi lasti löytyy ja on nimeltään Medical Supplies. Joissain tapauksissa sillä jopa onnistuu tienaamaankin.

Amiga-Eliten pyöritellessä aluksia introruudussa voi A-nappulasta pysäyttää pyörimisen, kursorinäppäimistä liikutella ja pyöritellä, D:stä aloittaa uuden pyörittämisen , O ja I zoomailevat alusta ja kun kyllästyy, F vaihtaa alusta.

ST-Elitessä onkin hyödyllinen optio. Kun Elite on latautunut ja kysyy tunnussanaa, kirjoita "SARA". Anna seuraavaksi oikea tunnus. Painamalla numeronäppäimistön *-näppäintä tulee esiin debuggausruutu. Anna haluamasi kaksinumeroinen tavu ÄRETURNÅ ja uusi arvo ÄRETURNÅ ja pois ESCillä.

Ja sitten vain Cobra mk.III käyntiin ja taivaalle. Menkää urheasti sinne, minne yksikään ihminen ei aikaisemmin ole mennyt. ■

VINKKEJÄ

KUOLEMATTOMUUSNURKKA

Samurai Warrior (C-64)

Jos kuljet ylempää tietä, tulee vastaan hirviön luola. Hirviön tappamisesta saa paljon rahaa. Edempänä tulee vastaan kynttelikkö, jolle kannattaa tarjota rahaa. Muuten henki kiroaa sinut ja menetät karmaa.
Markus Laine, Reila

Exolon (C-64)

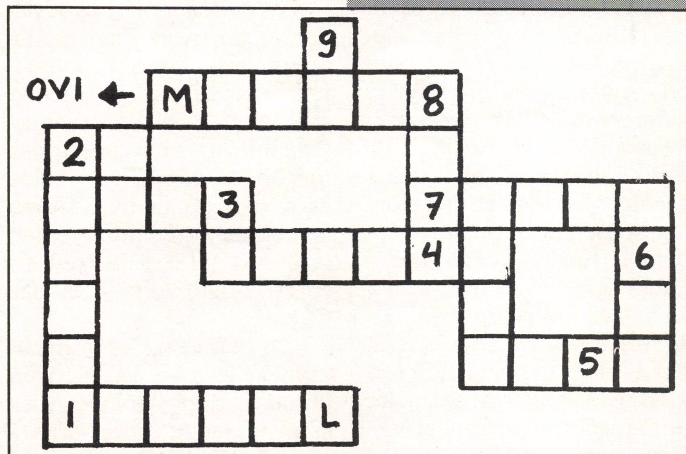
Valitse alussa "Define Keys" ja anna näppäimet Left-Z, Right-O, Jump-R, Duck-B, Fire-A niin saat rajattomasti miehiä.
Ossi Mäkinen, Salo

Escape from Singe's Caste

Dragon's Lair II:n "Mystic Mosaic"-kenttä on todella visainen. Tällä ohjeella siitä pääsee läpi. Etene numerojärjestyksessä ja pysähdy numeroiduille ruuduille. L on lähtöruutu ja M on maaliruutu (mene vasemmasta ovesta).
Antti Jauhiainen, Oulunsalo

Bard's Tale II

Teleport-taian numerot ja määränpäät: 1 — Tangramayne, 2 — Ephesus, 3 — Philippi, 4 — Colosse, 5 — Corinth, 6 — Thessalonica.
Antti Oksanen, Espoo



Nemesis (C-64)

Lataa peli, mutta ennenkuin aloitat pelin, lyö Spacea neljä kertaa.
Teemu Teljosuo, Pudasjärvi

Jack The Nipper (C-64)

Loppumattomat elämät: ennen pelin aloittamista kirjoita ZAPIT. Jos reunat muuttuvat valkoisiksi, se onnistui.
Miitu

Monty On The Run (C-64)

Kirjoita high-score-listalle "I WANT TO CHEAT" ja pelin aloittaessasi syö veden päälle ilmestynyt esine.

Robin of Sherwood

Miten päästä pois vankityrmästä? No kiipeä olkapäälle, odota askelia, ota kiinni vartijan jalasta (TAKE SENTRY FOOT ja väitetään, että seikkailupeleistä vielä oppii englantia), kurista vartija, tutki hänet, vie miekka, avaa lukko, avaa GRATING, mene ulos, mene ovesta, kiipeä muuri (CLIMB BATTLEMENTS), mene ovesta ja oikealle. Jos vaivaudut puhumaan kauniin neito Marionin kanssa saat tietää missä tämä immyt asuu. Hyppää ikkunasta, mene ensin länteen ja sitten pohjoiseen kunnes törmäät pikku-Johniin. Ota sauva ja hyökkää.

Hae vesiputouksesta aseet ja mene puhumaan lainsuojattomien leiriin. Mene itään, sitten etelään ja saavut Nottinghamin luo. Mene sisään ja ammu nuoli. Ota hopeinen nuoli ja sheriffi, ota pitkät. Jätä sheriffi metsään.

Mene puhumaan munkki Tuckille ja saat kallisarvoista informaatiota. Mene Bellemen linnaan, kiipeä patsaalle, tutki sen silmää ja ota kulta. Kapua alas ja mene ovesta. Suuntaa etelään, tapa Belleme ja vapauta Marion. Bellemen ruumin tutkimisen palkka on yksi Touchstone. Toinen samanlainen löytyy Wickhamin lähellä olevasta pyhästä puusta. Vie kivet Stonehengeen Rhiannonin kiviympyrään. Ota Marion mukaan ja mene etelään Marionin asumukselta. Marion näyttää luolan.

Hae varas, nimeltään Siward. Tutki veronkantajan rattaissa olevia heinäsäkkejä, niin löydät 200 kultarahaa. Mene luostariin ja koputa. Nunna vaihtaa yhden Touchstonen 400 kultarahaan ja sotilaat vaihtavat omansa varastettuun vaakunaansa. Semmottista se Robinin elämä on.
Juha Mäkinen, Jyväskylä

Alien — U.S.Version

Muutamia hyviä koodeja ovat: Vaihe 2: 2727H
Vaihe 3: 3106E
Vaihe 4: 2761G
Vaihe 5: 6320E
Juha Mäkinen, Jyväskylä

Vindicator (C-64)

Kyllästynyt kaluamaan sokkeloa? Koodisana toiselle tasolle on ENOLAGAY ja kolmannelle tasolle OPPENHEIMER.
Lasse Boelius, Kauniainen

Dungeonmaster

Perusvihje: kun kokoat ryhmää, valitse REINCARNATE RESURRECTin sijasta. Taidot kertyvät helposti takaisin ja hahmot ovat rutkasti voimakkaampia.



Älä ikinä anna taikavoimien olla maksimissaan. Tee aina taikoja kun voima riittää, sillä ne ovat koko pelin avain. Harjoittele heti tekemään parannusjuoma ja tulipallo, niitä tarvitaan.

Helpohko tapa hankkia ninjakokemusta on siirtää ninjataidoiltaan heikoin ryhmän johtajaksi ja vaikka kakkostasolla edetä heitellen peikkovainaiden nuijia koko ajan. Muutamissa tasoissa olevien kavalien näkymättömien ansojen vuoksikin esineiden heittely kannattaa.

Lohikäärme kuolee vaivattomasti, kun Leevin houkuttelee pylvään luo ja kiertää koko ajan lohharin taakse. Lohikäärme on hidas ja kestää monta osumaa, joten kannattaa juoda paljon lisävoimajuomaa ennen lahtia.
Niko Nirvi, Vulcan

Hack

Kun voima on vähissä ja hirviöitä paljon, kirjoita lattiaan sormellasi "ELBERETH". Vähäinenkin pelaaja-aggressio elimoi nimen vaikutuksen.

Aaveetkin saa tapettua, kun jaksaa hakata tarpeeksi kauan. Edesmenneen varusteista ei kannata käyttää sormuksia, aseita ja varusteita, ne kun ovat kirottuja.

Miten päästää velhon kimppuun? Pistä käteen RING OF TELEPORTCONTROL, juo viinaa ja teleporttaa. Valitse joku kolmekymppinen taso. Muista lohikäärmepaisti ennen loppumatkaa. Kääröjä kannattaa muutenkin lueskella humalapäissä, seuraukset näes muuttuvat.
Niko Nirvi, Vulcan

PELIARVOSTELUT

Jälleen on edessä sukellus peliarvosteluiden huimaavaan maailmaan. Pelit löytyvät aakkosjärjestyksessä, ja jokaisen pelin kohdalla on kerrottu mihin pelityyppiin se kuuluu. Mahdollisuuksien mukaan mahdollisimman monta eri versiota on testattu. Versioita eri koneille, etenkin PC:lle ja Amigalle, ilmestyy toisinaan niin salamyhkäisesti että saatavuuteen ei kannata sokeasti luottaa.

Kun mietit pelin ostoa, pidä huoli että sisäänpääsykynnys ei ole liian vaikea tai helppo. Helppo peli on sellainen, jossa riittää kepin käteen nappaus, normaalissa kannattaa ohjeet lukaista ja vaikea vaatii kielitaitoa, pitkäjännitteisyyttä ja muuta pikkumiehille tuntematonta.

Ampumapelit ovat, kuten nimikin osuvasti kertoo, ampumista muodossa tai toisessa, tekosyyllä tai ilman. Kynnys on matala: yleensä riittää joystickin nappaaminen käteen.

Taito- ja toimintapelit ovat epämääräinen ryhmä. Siihen voi kuulua melkein mitä vain. Sisäänpääsykynnys vaihtelee helposta normaaliin.

Toimintaseikkailut perustuvat yleensä pelihahmon liikutteluun ja esineiden keräilyyn sekä niiden käyttämiseen oikeissa paikoissa. Ammuskelua sun muuta koristelua liitetään usein mukaan. Toimintaseikkailut vaihtelevat erittäin vaikeista erittäin helppoihin.

Strategiapeleissä ratkaisee järki, eivät refleksit. Pelaaja voi elää uudelleen entisten tai tulevien sotien ratkaisutaistelut, ohjata D-luokan jalkapallojoukkueensa liigan huipulle ja taistella pörssissä. Monimutkaisuus kostuu yleensä korkeassa kynnyksessä: paksut manuaali ja paljon opeteltavaa.

Roolipelien pelaaminen on lisääntynyt Suomessa kuin metsäpalot heinäkuussa. Tietokoneistetut roolipelit eivät tavoita "oikeiden" roolipelien syvyyttä ja monipuolisuutta, mutta ne ovat joka tapauksessa viihdyttäviä ja kestäviä sukelluksia seikkailun maailmaan. Päinvastoin kuin seikkailupeleissä on roolipelissä ongelman ratkominen toisella sijalla, oman hahmon kehittäminen ja taistelu etusijalla. Joidenkin pelien oppiminen on helpohkoa, toiset on suunniteltu experteille.

Simulaattorit simuloivat todellisuutta. Ne antavat kuvan siitä, millaista on lentää F-16 Falconia, ohjata huippunykyaikaista ydinsukellusvenettä, ajaa autoa, tutkia avaruuden äärettömyyksiä ja muuta sellaista. Sisäänpääsykynnys on yleensä korkea, mutta vaiva kannattaa. Hyvä simulaattori saattaa olla jopa elinikäinen kumppani.

Urheilu on vaarallista. Jäsenet vääntyvät sijoiltaan, sydän pakahtuu liikarasituksesta. Turvallinen vaihtoehto on urheilupeli. Kilpa-autot rynnistävät pitkin asfalttia, olympialaisten huuman voi kokea oman perheen kanssa ja karatekat hakkaavat toisiaan ilman että fysiikka kärsii. Ohjeet kannattaa lukea, mutta yleensä ilmankin pärjää.

Muut ovat luokitteluun alistumattomia kummajaisia, joissa ei yhtenäistä linjaa sattuneesta syystä esiinny.

Vaan mitäpä digitaaliviihde maksaa? Ohjesääntönä kasettipeli pyörii siinä 90—120 markan hujakoilla, levyversio 150—180 markan paikkeilla. ST:n, PC:n ja varsinkin Amigan omistajat voivat pelailla vain levypelejä (ah! voi!) ja maksavat niistä yleensä vajaa kolmesataa markkaa.

Lähikaupastasi et varmasti kaikkia pelejä löydä. Tiedustele asiaa seuraavista paikoista:
Komentokeskus (981) 227 741
Mikro-Pasi (939) 326 960
Sanura Suomi Oy (90) 565 3600
Toptronics Ky (921) 546 666
Triosoft (931) 130 292, (90) 835 566

Tarjouskorien penkominen saattaa myös tuottaa tuloksia.



A



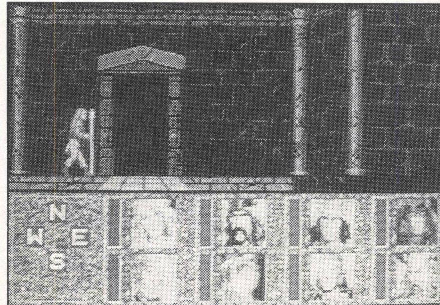
Roolipeli | U.S. Gold/SSI | Amiga, ST, PC, AMS (C-64, Spe tulossa)

AD & D: Heroes of the Lance

Siltä varalta, ettei kukaan enää muista, tekivät SSI ja U.S. Gold sopimuksen. SSI:n huolena oli tehdä Advanced Dungeon & Dragonsiin pohjautuva roolipeli ja näin myös kävi. Eikä hassummin käynytkään. Nyt on U.S. Goldin vuoro näyttää kyntensä arcadehenkisen version parissa.

HOTL perustuu TSR:n Dragonlance-mytologiaan ja sijoittuu siis Krynnin maahan. Pelaaja ottaa komentoonsa kahdeksan hengen ryhmän, Companions of the Lancen, heidän tunkeutuessaan Xak Tsarothin rauniokaupunkiin etsimään Mishakalin levyjä ja pelastaakseen Krynnin pimeyden kuningattaren Takhisisksen kauneista mutta ah! niin pahoista käsistä. Ennen kuin diskit ovat saatavissa täytyy sankareiden keksiä keino mätkiä lohikäärme Mishakal.

Ensi silmäyksellä Heroes of the Lance tuo vahvasti mieleen Psygnosiksen Barbarianin. Peli on kuvattu samaan tyyliin sivusta ja taistelut käydään joystickillä. Pelaaja voi kävellä, juosta, hyppiä, valitettavasti ei kyyristyä mutta voipa käydä lähitaisteluun tahi ammuskella pitkän matkan aseilla. Muut toi-



minnot, kuten loitsut ja esineen manipulointi, ilmestyvät näkyviin mahtavalla "PRESSSPACE"-loitsulla. Raunioista löytyy aarteita, aseita ja erilaisia taikaesineitä. Jotenkin ohjeista sai sen käsityksen, etteivät sankarit kuitenkaan voi käyttää löytämiään aseita.

Taiankäyttäjillä on kummallakin sauva, joka sisältää 100 latausta. Pienemmät taiat kuppaavat 1 latauksen, mutta lohharinhönkäyksen torjuminen viekin jo 10 latausta. Ilmeisesti joissakin paikoissa voi sauvaa varata. "Ilmeisesti" siksi, ettei HOTL ole yhtä lapsellisen helppo kuin Barbarian ja minun pikku ryhmäni puree nurmea masentavalla varmuudella.

Taistelussa ärsyttävin piirre on pieni osuma-alue. Varsinkin kääpiön tappaminen käy egon päälle kun pikkuruippana on pari milliä väärässä paikassa eikä suostu noteeraamaan iskuja.

Grafiikka pelissä on erinomaista. Xak Tsaroth näyttää juuri niin synkältä kuin kuuluukin ja kaikki liikkuva on animoitu hienosti, jos kohta hitaanpuoleisesti. Onneksi hitaus ei ole samaa luokkaa kuin Barbarianissa, mutta siitä huolimatta sankarit tuntuvat liikkuvat samalla nopeudella kuin suomisankari ravintolaillan jälkeen. Tosi tiukassa kamppailussa ei ehdi edes herooinen kulmakarva nytkähtää, kun kuoleman asiamies kuittaa saatavansa. SAVE-mahdollisuus säästää monelta porulta.

Menujärjestelmää olisi voinut hioa. Henkilöiden keräämien tavaroiden inventointi on myös työlästä ja pelihahmon spriten lataaminen joka välissä aktiivista henkilöä valittaessa ärsyttää myös.

Vaikka nämä mokat kokonaiskuvaa hämärtävät, on Heroes of the Lance sen verran vahva peli, että ansaitsee viisi tähteään vaikka niukinnaukinkin. 16-bittisille pakko-ostos, mutta kasibittisissä alkaa vähän arveluttaa.

Testattu:	ST, Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

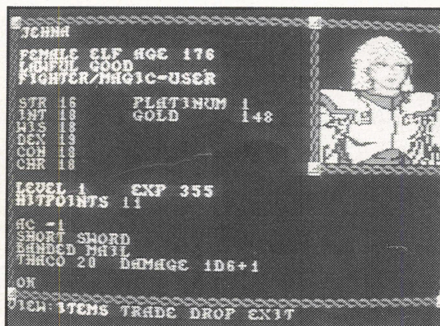
Roolipeli | SSI/U.S.Gold | C-64 (tulossa PC, Amiga, ST)

Advanced Dungeons & Dragons: Pools of Radiance

Oletettavasti Advanced Dungeons & Dragons on vuoden odotetuin roolipeliuutuus. Luojan kiitos projektin takana on SSI, joka yleensä pitää minkä lupaa.

Paketti ainakin on tyylikäs ja sisältää mukavasti tavaraa. On tietysti pakollinen sääntökirja, Seikkailijoiden Aikakauslehti, joka sisältää vihjeitä, tietoa ja taulukoita tästä moduulista, konekohtainen ohjelätyskä ja käännöstaulukko riimujen muuttamiseen englanniksi. Löytyy sieltä levytkin, joita on neljä kappaletta eli yhteensä kahdeksan levypuolta.

Ensinpä kehitetään seikkailijaryhmä. Kuuden hengen retkue on maksimi, joka jättää tilaa vielä kahdelle Non-Player Characterille.



Hahmon luominen ainakin on perusteellista. Ensin valitaan rotu ja sukupuoli, arvotaan arvot, valitaan ammatti ja maailmankatsomus sekä annetaan nimi. Ja vielä valitaan kuva esittämään sankaria sekä muokataan sprite oman maun mukkaan. Jälkikäteen voi sankarin arvoja vielä muutella oman AD&D-hahmon mukaiseksi. Alhaiset huijarit tietysti tässä vaiheessa muuttavat kaikki arvot maksimiin.

Ja sitten matkaan. Näyttö muuttuu Bard's Taleista tuttuun 3D-moodiin. Alussa on opastettu kiertoajelu Phalin kaupungin tärkeimpiin kohteisiin, jonka jälkeen ryhmä on omillaan. Turistien tapaan rynnätään ensin ostamaan matkamuistoja kuten haarniskoita, miekkoja ja jousia. Sitten vain kaupungintalolle tsekkaamaan olisiko mitään sopivaa urakkaa tarjolla.

Eipä aikaakaan kun ollaankin puhdistamassa kaupungin slummialuetta hirviöistä. Hirviöt näkyvät ensin kaukaisuudessa (jos käy tuuri) ja sitten siirrytään lähikosketukseen. Taktinen taistelu käydään Gauntletiaanisessa ympäristössä, ja taisteluvuorot jaetaan kulloisenkin hahmon aloitekyvyn mukaan.

Taistelu sujuu varsin notkeasti ja on huomattavasti mielekkäämpää kuin monessa muussa roolipelissä. Pätkityt sankarit eivät kuole heti, vaan voidaan pelastaa nopealla ensiavulla. Perinteiden mukaisesti voi kuolleen sankarin herätyttää henkiin, mutta aivan automaattista se ei ole. Esimerkiksi lohikäärmeen täydellisesti tuhoama urho ei takuuvarmasti ponnahda enää jaloilleen.

Kun örkkilauma on teilattu, aletaan jakaa vainajien omaisuutta. Erinomaisen positiivista on se, että kun kymmenen örkin nahkahaarniskainen ja lyhyellä miekalla varustettu joukko on viskonut veivinsä, saa tosiaan kerätä kymmenen haarniskaa ja miekkaa.

Taistelun jälkeen väsyneet sankarit pistävät leirin pystyyn, taika-alan edustajat opettelevat loitsuja ja muut haaveilevat matkasta maaseudulle. Siellä saa ihailla Ultima-tyylistä grafiikkaa. 3D-grafiikka on karua, mutta plussana rakennuksilla on yksilölliset piirteet. Taistelutilanteen grafiikka on myös yksinkertaista, mutta täyttää tehtävänsä. Erikoisplussan AD&D saa mahdollisuudesta kytkeä sankarit tappelemaan tietokoneohjauksessa, mikä keventää jatkuvan örkinlahtauksen taakkaa.

Pools of Radiancen maailma on varsin toimivan ja realistisen tuntuinen. Vaarallisille retkille voi vuokrata NPC-voimaa, kapakoissa on tappeluita sun muuta. Kahdeksan levypuolta lupaa aivan tarpeeksi tekemistä. Menusysteemi olisi voinut olla parempi ja levy pyörii ennennäkemättömällä tavalla. Siitä huolimatta levyjen vaihtelu on varsin harvinaista, mikä todistaa huolellisesta suunnittelusta.

Aivan Ultima V:n ja Dungeonmasterin luokkaa ei AD&D ole. Joka tapauksessa se on silti älyttömän hyvä ja kuuluu ehdottomasti roolipelien eliittiin jättäen taakseen sellaisetkin instituutiot kuin Bard's Talet ja Phantasiet. Asian pitäisi olla kohtalaisen selvä: kaupan hyllyllä ei AD&D viihdytä ketään.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	*****

Nnirdic The Nicorable

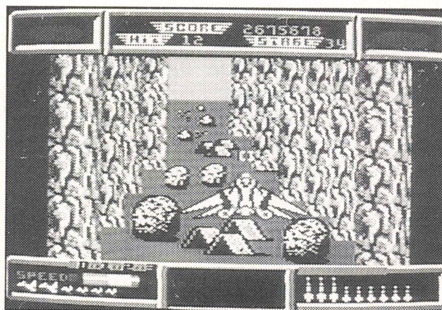
Ampumapeli	Activision	ST, Amiga, C-64, Spe, Ams, MSX

Afterburner

Tässä se nyt on: joulun -88 ennakkoon kovimmaksi kohuttu hitti. Afterburner oli hitti jo ennen koko pelin ilmestymistä, siitä huolehti massiivinen mainoskampanja. No millainen on tulos?

Peli sinänsä pohjautuu todella yksinkertaiseen ideaan. F-14-hävittäjä syöksyy hirveää vauhtia kohti horisonttia ampuen eri hurjasti konetykeillään. "Maalaamalla" vastaantulevia vihollisia saa lukittua ohjuksen ja jopa laukaistuakin sen. Hätätilanteessa saa koneen heitettyä selälleen ja väistettyä tiuhimmat ohjusryväskät. Siinäpä sitten kaikki.

Afterburnerin suosio arcadehalleissa perustui täysin pelin mielettömään vauhtiin, massiiviseen grafiikkaan ja ennenkaikkea hydrauliseen tuoliin, joka heitteli pelaajaparkaa aina oksennuksen tuolle puolen, joten mitenkä käy pelin kotikoneissa?



Kuusnelosversiosta täytyy valittaen todeta, että ei ei ei kuusnelosen resursseilla pysty tällaiseen peliin. Nepuli antaa kyllä kaikkensa, mutta ei tulos ole pelattava. Vihollisten väistely on onnesta kiinni, koska lähestyviä ohjuksia ei huomaa pomppivan päivityksen takia. Kun Afterburnerista riisutaan tuoli, megagrafiikka ja hillitön vauhti, mitä jää jäljelle? Kuusnelosversiopa kuusnelosversio.

Mitenkä sitten pärjäävät mahtavat kuusitoistabittiset, varsinkin kun käännös on Starglidereista tutun Argonaut Softwaren käsialaa? Pojat mainostivat tulosta etukäteen ja väittivät pystyvänsä tekemään liki arcade-identtisen version, mutta suuret sanat halkaisivat suun. ST-versio ei mitenkään vakuuta hurjalla vauhdilla, taustat ovat spartalaisia ja ääniä ei juuri ole. Amiga-versio tuskin lienee erilainen, oletettavasti kuitenkin paremmalla ääniraidalla. Totuushan on että itse sisällön osuus Afterburnerissa on hyvin vähäinen, kiinnostavuus syntyy erikoisefekteistä.

Afterburner on surkea käännös, jota ei suin surminkaan suosittele kenellekään.

Testattu:	C-64, ST
Grafiikka:	6
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	*

Nnirvi

Muut	Firebird	C-64

Arcade Classics

Nykyiset pelit ovat kehittyneempiä kuin uskoisikaan. Aikoinaan, kun Atarin videopelit edustivat kotiviihteen kärkeä, jotkut Netherworldin tapaiset pelit olivat täyttä scifiä. Federation Of Free Tradersista ja Dungeonmasterista puhumattakaan.

Arcade Classics tarjoaa mahdollisuuden kurkistaa tuohon kadotettuun aikaan. Siinä löytyy samasta paketista neljä todella vanhaa peliä. Space Invaders ei liene kenellekään tuntematon, kuten ei myöskään Asteroids. Gravity Wars on tuttu kaikille isomman koneen omistajille. Hännän huippuna on Snakes.

Space Invaders on toteutettu aidolla yksivärigrafiikalla. Muukalaislauma valuu hitaasti alaspäin ja linnakeiden takana lymyilevä puolustaja harventaa rivistöjä. Asteroidsista ei kuusneloselle ole koskaan tullut kunnon versiota, joten oli jo korkea aikakin korjata



tämä puute. Asteroids näyttää onnistuneesti arcadevastikkeeltaan ja mikä tärkeintä, pelaa pehmeästi. Asteroidsin ideahan oli pilkkoa anabolisia asteroideja yhä pienemmäksi silpuksi ja sivussa ammuskella UFOja. Tämä toteutus on yksi parhaista, mutta häviää tosin kevyesti ST:stä ja Macista tutulle Megaroidsille.

Gravity Warsissa on ruudun keskellä aurinko, jonka painovoima aiheuttaa ongelmia kahdelle taistelevalle avaruusalukselle. Painovoiman voi säätää usealle voimakkuudelle tai jopa ihan päinvastaiseksi. Peli vaatii kaksi pelaajaa.

Snakesissa ohjaillaan kahta käärmettä tarkoituksena joko syödä vastustaja olemattomiin tai aiheuttaa törmäys. Ja tämäkin historiantunti vaatii kaksi oppilasta.

Jokainen Arcade Classicsin peli sisältää nostalgista vetovoimaa ja, ihme & kumma, myös jonkinasteista pelaamisen iloa. Ainoana varsinaisena miinuksena on se, että Gravity Wars ja Snakes eivät paljoa ilahduta yksinäistä pelimiestä. Kannattaa hankkia, jos pelien esihistoria on hämärä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	autenttista
Äänet:	niin kuin myös
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

Nnirvi

TULOSSA:



YÖN RITARI VS. NIKO THE NERVE

NYLKEEKÖ NIKO LEPAKKOMIEHEN ? TAPPAAKO BRUCE NIKON NAURUUN ?

VASTAUKSET SEURAAVALLA BATAUKSEAMALLA !

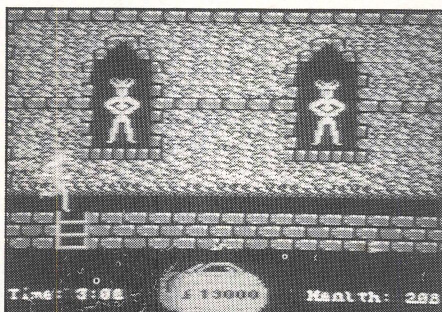


Toimintaseikkailu | Pandora | C-64, Amiga, ST

Around the World in 80 Days

Mitenkähän Jules Vernen kuuluisaan romaaniin perustuva seikkailupeli mukailee esikuvaansa? Hmmm...lahjontaa, uhkapeliä — tämähän kuulostaa hyvältä!

Peli alkaa Lontoossa Phileas Foggin lyötyä vetoa, että hän pystyy kiertämään maapallon 80 päivässä. Tämä osuus näytetään pelaajalle kertomuksena. Sen jälkeen peli siirtyy maailmankartalle, jossa löytyy myös valikko. Tästä valikosta voi lahjoa kulloisenkin ajoneuvon kuljettajaa, jolloin matkustus nopeutuu, tai pelata korttia ja yrittää tienata rahaa. Korttipelissä pitää arvata onko seuraava kortti isompi vai pienempi kuin edellinen. Kolmantena optiona voi valita siirtymisen suoraan seuraavaan seikkailuosuuteen.



Seikkailuosuuksia on neljä. Intiassa pitää ansojen yli hyppien ja derviisejä tappaen paeta pyhästä temppelistä, jonne Fogg vahingossa on eksynyt. Japanissa pitää toimia ihmispyramidin pohjamiehenä. Tarkoitus on saada hyppivät akrobaatit olkapäille ja myös pysymään tasapainossa. Jos tässä onnistuu pääsee heidän mukanaan Amerikkaan. Siellä pitää Foggin palvelijan pelastaa isäntänsä intiaanien luota välttelemällä susia ja tanssimalla sadetanssia poppamiehen mallin mukaan. Tämän jälkeen pitää vielä paeta purjereellä putoamatta railoihin. Kun pelaaja lopulta saapuu Lontooseen, yrittää poliisi pidättää hänet pankkiryöstöstä. Se ei tietenkään saa onnistua, jotta Fogg ehtisi klubilleen ajoissa ja voittaisi vedon.

Peli on erittäin monipuolinen ja hyvin tehty. Varsinkin alkukuva on siisti ja musiikki on suorastaan mukaansatempaavaa. Pelin vaikeustasokin on sopiva, sillä alku ei ole liian vaikea ja toisaalta lopussa haastetta löytyy muutamien yöunien verran. Melko tuntemattomalta yhtiöltä peli on erinomainen saavutus ja jatkoa on odotettavissa. (Minusta Around... on kehno ja tylsä. NN)

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Kai Becker

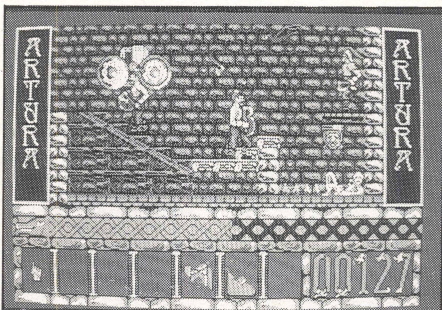
Toimintaseikkailu | Gremlin | ST, C-64, Spe, Ams

Artura

Kuningas Arthur ja hänen reippaat ritarinsa ovat mielenkiintoinen aihe, joten kun minulle selvisi Arturan käsittelevän näitä aikoja otin vapauden odottaa jotain mielenkiintoista.

Onkin todella mielenkiintoista miten ikivanhat pelityypit pysyvät hengissä vaikkei niistä tirise enää tippaakaan kiinnostavuutta. Arthur kumoaa toisenkin maljan graalia keksiessään missä häntä taas käytetään.

Artura (huomaa alkuperäinen vanha muoto) vaeltelee pitkin käytäviä, voi mennä ovista sisään ja ulos, ja -ohhoh- voi käpytellä portaitakin pitkin. Joka ruudussa hän nakkelee loppumattomalla kirvesvarastollaan loppumattomia vihollisia ilman mitään mielenkiintoista tai vaativaa yritystä. Hän ehkä jopa löytää riimunkappaleen, jota ehkä jopa voi yhdistellä aikaisemmin löydettyihin. Kun kaikki riimut on naksittu yhteen voi Albionin kansa hengittää kevyesti, sillä Uther Pendragonin poika on mitätöinyt sisarensa Morgausen juonet.



Huomionarvoisinta Arturassa on 64-version kauniit spritet. Animaatio valitettavasti on normaalia minimalistista koikkelointia jopa ST:ssä. Artura on kaunis katsella, mikä ei silti riitä kattamaan sitä totaalista innovaation puutetta joka pelistä puhkuu. Huonoksi peliksi on Arturaa silti vaikea haukkua. Gremlin on vain olettanut, että jos peli perustuu ikivanhaan legendaan ei peli-ideakaan saa olla tuoreempi.

Testattu:	ST,C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

B



Toimintaseikkailu | Palace | C-64, ST, Amiga

Barbarian II: Dungeon of Drax

Drax — hän elää! Barbarian I saavutti runsaasti huomiota, ei vähiten Maria Whittakerin henkisten avujen ansiosta, mutta pääasiassa kuitenkin sisältämänsä hilpeän väkivallan takia. Eikä Barbarian II petä odotuksia: se on varmasti mukana todistusaineistossa, jos ja kun videopelejä aletaan sensuroida.

Tasa-arvovaltuutettu ei Barbarianista kostu, sillä pelaaja voi valita pikseliconanin lisäksi myös prinsessa Marianan. Kumpikin omistaa identtiset tappokyvyt, vaikka uros heiluttaakin kauheaa kirvestä ja naaras sutjakampaa miekkaa. Ja näillä kyvyillä pitäisi saada velho Drax vainajax.

Kuusnelosessakin grafiikka pyyhkii ykkösellä lattiaa. Barbaari itse tosin ei ole muuttunut kirvestä lukuunottamatta, mutta prinsessa Mariana näyttää naiselta suurista pikseleistään huolimatta. Hävetä ei tarvitse hirviöidenkään. Muutamaa pientä prötöä lukuunottamatta hirviöt ovat isoja ja hyvin elävöitettyjä. Ääniefektit ovat erinomaisia luo-

den reipasta henkeä, ja animaatio on niin realistista että melkein pääsee itku.

Ykkösestä eroten Barbaarin poika on lähinnä toimintaseikkailu. Joka tasolta täytyy kerätä kaksi taikaesinettä, mikäli aikoo selvitä jatkossakin. Niiden lisäksi löytyvät irtopääkallot antavat sankariparille lisäelämän.

Tasot on syytä kartoittaa tai edistys jää haaveeksi. Onneksi tason selvitettyään sille ei tarvitse palata ennen virrankatkaisua. Tarkoitus on tietysti selvitä tasolle neljä, josta Drax löytyy.

Varsinaiset tappoliikkeet ovat tippuneet neljään. Kokoonpanoon kuuluvat kyykkylyönti, ripeä potku, navakka isku päähään ja kuuluisa päänpudotuslyönti. Ja jolleivat ne auta niin ei hätää: hauskoja kuolinefektejä



riittää. Violetti lisko haukkaa päivän pääaterian, jellona myllertää massun sekaisin ja moukkamainen mato sylkäisee luut lattialle.

ST-versiossa niin grafiikka kuin animaatiokin on huomattavasti parempaa kuin Barbarian I:ssä. Erinomaiset ääniefektit ovat digitoituja, muuten peli on kasibittiversion kanssa identtinen. Sääli. 16-bittisiin olisi voinut ympätä paljon extraa.

Barbarian II on yksinkertaisesti ehkä paras slash'em-up pitkään aikaan. Bonuksena kuittaa erinomaisen pelin ostaja julisteen, jossa poseeraavat Maria Whittaker ja mikähänen-nimensä-nyt-onkaan.

Testattu:	**C-64, ST**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	*********

Nnirvi

Toimintaseikkailu — **Ocean** — **C-64,ST,Amiga,Spe,Ams**

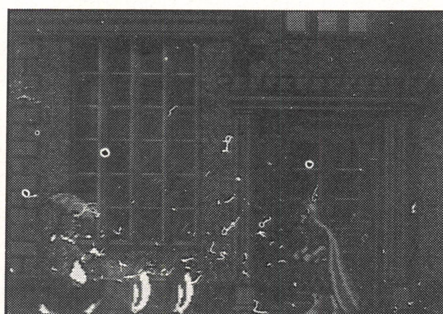
Batman

On ihmeen ihana iltapäivä Gotham Cityssä. Yhtäkkiä Ocean julkaisee pelin nimeltään Batman, vaikka pari vuotta sitten Ocean julkaisi pelin nimeltä Batman. Pyhä olisinpa hiukan hämilläni, jollen tietäisi, että uusi peli pohjautuu tulevaan Batelokuvaan.

Paitsi että Pingviini aikoo valloittaa ei sen vähempää kuin koko maailman robottipingviineillään, on Jokeri kidnapannut Robinin eli Batmanin tehtäväkenttä on harvinaisen selkeä.

Batman hallitsee tyydyttävän määrän taisteluliikkeitä ja voi jopa nakella Batarangia kunhan vain löytää sen ensin. Monia muitakin esineitä voi Lepakkomies löytää. Gotham Cityn kartta on iso ja laaja, joten tekemistä riittää.

Batesteettisesti peli on hyvin tehty. C-64-



Batmanilla on jopa aito Adam West-batpömppömahakin. ST-Amiga-Batissa grafiikka näyttää lähinnä sarjakuvalta ja Amigassa on jopa samplattu Batteema. Batanimaatio pelaa ja batmenu on miellyttävä käyttää. Grafiikkaporkkanana on sarjakuvamaista fiilistä antava ikkunointi, eli uusi batruutu ponnahtaa suoraan vanhan päälle. Siksi onkin sääli, että peli edustaa normaalia brittiläistä arcadeadventurelinjaa eli joka ruutuun riittää konna pari ja bonukseksi ampuvia pikkurobotteja. Täydennysjoukot ilmestyvät heti paikalle kun entisistä on päästy eroon. Olenko vainoharhainen vai onko tosiaan näin, ettei mitään uutta enää jakseta keksiä?

Näin batmiehenä harmitti tappeluista puuttuva Sock!Pow!-mentaliteetti ja poissaolollaan loistava lepakkoauto. Omassa lajissaan Batman on kuitenkin hyvä toimintaseikkailu, mutta kun samaa kaavaa eri spriteillä on pelannut jo lapsuudessaan ei voi huoahtaa "Pyhä unohdus!" ja lyödä nyrkillä kämmeneen. Ei mikään (le)pakko-ostos.

Testattu:	**ST-Amiga**
Batgrafiikka:	**9**
Batäänet:	**8**
Batkiinnostavuus:	**6**
Batarvosana:	******

Batnirvi

Ampumapeli — **Novagen** — **C-64**

Battle Island



Paska Commando-klooni.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**7**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**6**
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

Strategiapeli — **Electronic Arts** — **Amiga, PC**

Battlechess

Missä valkoinen aloittaa aina (paitsi Etelä-Afrikassa)? No shakissapa tietenkin. Tämän pelin pyhät rituaalit ovat jo satoja vuosia ylväinä, pystyinpäin uhmanneet kaikkia muutoksia. Tähän asti. Nyt Bard's Taleista tuttu Interplay aivan kirjaimellisesti herättää shakin eloon tuoden mukaan seksiä, huumoria ja väkivaltaa.

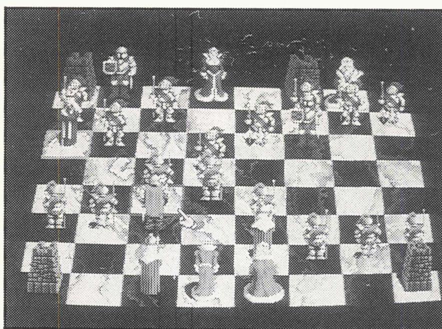
Kuten me **kaikki** tiedämme pohjautuu Battlechess tunnettuun lautapeliin, jonka nykyinen maailmanmestari on Garri "Gasp!"Arov. Shakin säännöt selviävät "Maailman uskonnot" -kirjasta, joten keskitytäänpä tähän uusimpaan versioon.

Esitin joskus vaatimattoman toivomuksen shakista, jossa syöminen (tarkoittaa nappulan poistamista laudalta) olisi animoitu. Interplaykin nähtävästi lukee C=lehteä. Jokainen nappula on upeasti elävöitetty ja kun kaksi nappulaa kohtaa seuraa kiva taistelu. Esimerkkinä mainittakoon kahden ratsun (knight in english) kohtaaminen, jolloin voittaja katkoo häviäjältä kaikki raajat, yksi kerrallaan, aivan kuten elokuvassa "Monty Python & Holy Grail". Animaatiota löytyy vielä

neljän megatavun edestä, joten esimerkit loppuvat tähän.

Grafiikka on todella, todella hyvää ja digitoidut efektit antavat vielä lisäpuhtia. Nappuloiden kuolema ja sen tuottamus vaihtuu aina sen mukaan mitkä nappulat kohtaavat, joten dramaattisia kuolinkohtauksia on ihan kiitettävästi. Kuulemma Battlechess myös pelaa hyvin, joten ilo ei rajoitu vain näytöksestä nauttimiseen. Shakkiin vakavasti suhtautuvat voivat vaihtaa ruudun sisällön normaaliksi elottomaksi kaksiulotteiseksi laudaksi, jos pyhäinhäväistys käy kestämättömäksi.

Ihmetyttää vain kenelle Battlechess on suunnattu. Peliä harrastamattomat pelaavat muutaman kierroksen grafiikan lumoissa, mutta shakki on shakki vaikka grafiikassa paistaisi. Shakki-Matit taas vihastuvat huumorin yhdistämisestä pyhään harrastukseensa ja minäpoika en ristinollasta luovu, mutta kiitos kaikille Chessmaster-arvostelun johdosta kirjoittaneille.



Testattu: Amiga
Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: toiset tykkää
Yleisarvosana: *****

Nnirvi

Strategiapeli	SSG	C-64, Apple II

Battlefront — Corps Level Command in World War II

Battlefront sisältää neljä taistelua: Kreeta 20. — 26. maaliskuuta 1941, Stalingrad 17. — 23. joulukuuta 1942, Saipan 15. — 30. kesäkuuta 1944 ja Bastogne 18. — 26. joulukuuta 1944. Kaikista löytyy riittävä määrä maaston vaihtelua, jota voi käyttää hyväkseen, mutta erityisesti Stalingradin halki kulkevan joen penkereillä ohjelma joutuu koville.

Battlefrontista ei enempää kannata kertoakaan, sillä käytännössä se on muiden SSG-pelien kaltainen. Battlefront kuuluu kuitenkin strategiapelien parhaimmistoon, ja sitä voi hyvin suositella toiseksi strategiapeliksi esimerkiksi Reach for the Starsin jälkeen.

Peliaika: 6—40 h
Grafiikka: 7
Kiinnostavuus: 8
Realismi: 9
Pelattavuus: 9
Ohjeet: 10
Yleisarvosana: ****

Jyrki J. J. Kasvi

Strategiapeli	SSG	C-64, Apple II

Battles in Normandy — June-July 1944

Normandy jatkaa SSG:n Battlefront-sarjaa. Tällä kertaa aiheeksi on valittu joukko Normandian maihinnousun ratkaisutaisteluita. Tavallisestihan SSI ja muut alan ohjelmatalot ovat käsitelleet koko maihinnousua yhtenä taisteluna, mutta SSG:n Battlefront-järjestelmä sopii paremmin yksittäisiin yhteenottoihin.

Peli sisältää kahdeksan taistelua, joista osa on strategiapelureille hyvinkin tuttuja: Omaha, Utah ja Sword ovat maihinnousutaisteluja ja alkavat kesäkuun viidentenä tai kuudentena päivänä. Vastaavasti Cherbourg, Caretan, Villers Bocage, Goodwood ja Epsom käsittelevät sillanpääasemasta eteenpäin tehtyjä hyökkäyksiä, joiden tavoitteena oli vallata Caenin Cherborougin ja Caretanin kaltaisia tärkeitä kohteita.

Battlefrontin tyyliin kukin taistelu kestää vain joitakin päiviä, eikä tyydytystä tuottavaa vihollisen täydellistä murskaamista ehdi koskaan toteuttaa. Realismiltaan SSG:n pelit ovat kuitenkin (juuri siksi) huippuluokkaa.

Peliaika: 6—40 h
Grafiikka: 7
Kiinnostavuus: 9
Realismi: 9
Pelattavuus: 9
Ohjeet: 10
Yleisarvosana: ****

Jyrki J. J. Kasvi

C



Seikkailupeli	Infogrames	Amiga, C-64, ST, PC, Amstrad

Captain Blood

Oletko koskaan miettinyt mitä sanoisit E.T:lle, jos hän sattuisi ovikelloa soittamaan? Lähiaikoina, kun interstellaarinen matkustelu tulee lisääntymään,löytyy varmasti töitä eri rotujen väliselle tulkille. Ja perusopintoihin käy hyvin Captain Blood.

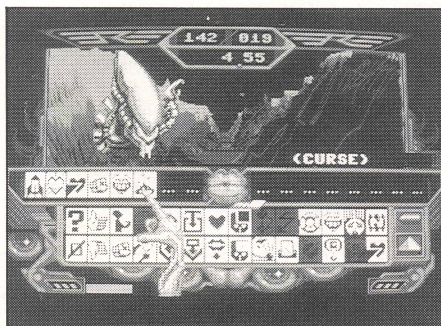
Captain Bloodin juoni on saatu eri monimutkaiseksi, mutta tiivistettynä se koostuu Bloodin kloonien keräämisestä peligalaksin kymmeniltä tuhansilta planeetoilta. Vain kloonien palauttaminen takaisin Bloodiin pelastaa hänen alati rappeutuvan fyysisen raaminsa.

Kun Bloodin alus, Arkki saapuu planeetan kiertoradalle, eri kytkimistä voi vaikka valita fraktaaligrafiikalla tehdyn pintaskannauksen, joka on ihan kivan näköinen, mutta täysin hyödytön. Planeetan voi myös halutessaan tuhota tai sitten lähettää orgaanisen Ooorx-luotaimen planeetalle.

Ooorxin lento planeetan pinnan yllä on kuvattu todella upealla fraktaali-vektorigrafiikalla. Joillain planeetoilla haittaavat puolustuslaserit, jotka alkavat lukittua Ooorxiin mikäli lentokorkeus on liian suuri. Tarkoitus lentojaksossa on löytää kuilu, jonka perällä odottaa aito planeetan asukas, ja tässä tehtävässä avustaa suuresti oikean suunnan näyttävä kursori.

Ja nyt pääsemmekin Veren ytimeen. Muukalaisen kanssa voi keskustella käyttämällä kymmeniä ikoneja sisältävää symbolikirjastoa. Turha kai sanoakaan, että keskustelu on välillä huiman abstraktia (ME WARRIOR DEAD GENETIC).

Tarkoitus olisi joka tapauksessa yrittää urkkia tietoa kloonien sijainnista, mutta Infogrames on iskenyt kirveensä kivekseen. Keskustelu vaatii, kiitos valtavan ikonipaljouden, melkoista kielineroa ennenkuin mitään saa selville. Ja kaikkeksi iloksi kaikki kerätty tieto on kertakäyttötavaraa, sillä peli on joka kerta erilainen. Eipähän ainakaan kyllästy aina samoihin muukalaisrotuihin. Keskustelun lisäksi Bloodissa ei juuri muuta sisältöä olekaan, ja piristävää ammuskelua on turha toivoa. Aikansa kuluksi voi siirtää ("Beam me up, Bloody") asukin alukseen ja kuljettaa toiselle planeetalle tai jopa tappaa hänet.



Bloodin toteutus on todella huippuluokkaa mikä varmasti selittää pelin myyntimenestyksen. Grafiikka on joka koneessa asteikon kärkipäässä. Ylipitkät hyperavaruus- ja planeetantuho- sekvenssitkin voi halutessaan jättää väliin. Ääniäkään on paha haukkua. Upea Jarren kappale aloittaa pelin ja muukalaisten "puhe" on todella loistavaa ja pieksee kevyesti Little Computer Peoplen kuusnelosversion. Ja kun kasibittiin päästiin, niin onhan senkin Bloodissa ihan kivat kuvat ja äänet.

Upeista puitteistaan huolimatta Blood ei tarjoa tarpeeksi rikasta ja monipuolista virikeympäristöä. Jokaiselle kommunikaatiovaikeuksia harrastavalle kapteeni Veri on pakko-ostos, mutta muille voi vain suositella koepeliä. Etteivät kodin getsemanessa sitten valu pikkukapteenin verikyyneleet.

Testattu:	C-64, ST, Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	uh oh...
Yleisarvosana:	***

Nnirvi

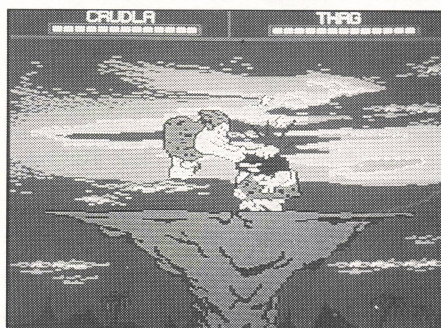
Urheilupeli | Electronic Arts | **C-64**

Caveman Ugh!Lympics

Sarjassamme kaikenkarvaisia urheilupelejä näemme nyt osan kivikausi. Sitä mitä Epyx aloitti Summer Gamesilla on moni jo jatkanut omilla olympiapeleillään. Caveman Ugh!Lympics on Electronic Artsin versio aiheesta.

Ugh!Lympicsissä kivikautiset luolamiehet ottavat mittaa toisistaan lajeinaan kaverinheitto, tiikeriä-pakoon-juoksu, tulen tekeminen, kaverin pamputtaminen, dinosaurusajot ja dinosauruksen yli hyppääminen. Valittavana on normaaliin tapaan 1—6 erilaista pelaajaa ja harjoittelumahdollisuus. Yhteistä kaikille lajeille on joystickin suuri kulumisprosentti ja äh-puh-äännähdykset.

Olympialaiset alkavat kaverinheitolla. Lajissa yritetään vipata naapuri niin pitkälle kuin pippuri kasvaa heiluttelemalla tikkua kiihtyvällä vauhdilla, mikä on luonnollisesti erittäin rasittavaa. Seuraava laji on tiikerijuoksu, jossa vain kaikkein nopeimmat säästyvät syödyksi tulemiselta. Ruutu on jaettu kahteen osaan, jossa toisessa näkyvät pelaajat ja toisessa tiikeri. Kaveria voi yrittää kamppailla, jotta tiikeri ei jää ilman lounastaan. Ja ilokeppiä vemputetaan jälleen kerran niin maan perusteellisesti vasemmalta



oikealle.

Tulentekemisen taito on tärkeä. Lajissa hangataan kahta puunpalaa vastakkain ja puhkutaan lehtikasaan, kun kipinöitä näkyy. Välillä voi lyödä kilpailijaa pampulla päähän, jos tämä näyttää liiaksi edistyneen. Ja tämä toiminta jatkuu seuraavassakin lajissa. Nuijataistelu onkin kaikkein hauskin laji. Kaksi Neanderthalin ihmistä seisoo korkealla paadella ja yrittää lyödä toiselta tajun kankaalle. Kilpailijaa voi hämätä osoittamalla sormella taivaalle ja sanomalla "tuolla lintu"...

Dinosaurusajoissa kilpailijat istuvat dinosauruksen päällä ja vemputtavat tikkua saadakseen sauruksen liikkeelle. Matkalla tulee vastaan jokia ja kiviä, joiden yli on hypättävä. Sauruksessa on ritariässän tapaan myös turbo boost, joka aktivoidaan taputtamalla saurusta hellästi pampulla päähän. Liika turbon käyttö saattaa kuitenkin aiheuttaa saurukselle kuoleman.

Viimeisenä ja vaikeimpana lajina on seiväshypyn edeltäjä, dinosaurushyppy. Pelaaja yrittää hypätä mahdollisimman korkean sauruksen yli ottamalla kovan vauhdin. Taas kerran ovat rannenivelet kovilla. Epäonnistunut hyppy takaa kylläisen dinosauruksen.

No joo, onhan se ihan kivaa. Urheilupelejä on vain ollut todella paljon tarjolla. Minä ainakin alan pikkuhiljaa kyllästyä kaikkiin tikunvemputtamispeleihin. Grafiikka Ugh!Lympicsissä on suurta ja selkeää, paikoin jopa riemastuttavan hauskaa. Peliä voisikin pitää jonkinlaisena irvailuna Epyxin olympiapeleille, varsinkin alkudemosta päätellen. Musiikki nyppii ja on muutenkin kamalaa, mutta en minä muuta amerikkalaispeleiltä odotakaan.

Ugh!Lympicsin teknisessä toteutuksessa ei ole moitteen sijaa. Joystickin liikkeet aiheuttavat aina välittömän reaktion ja muutenkin ohjelmointi on tarkkaa. Suosittelen kuitenkin testaamista ennen ostoaikeita.

Grafiikka:	8
Äänet:	2
Pelattavuus:	8
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	***

Jori Olkkonen

Seikkailupeli | Psygnosis | **Amiga, ST**

Chrono-Quest

Vuosi on 1922 ja isäpapalta tuli kirje. Valitettavasti se vain merkitsee, että perheen petollinen palvelija Richard on todennäköisesti niistänyt isin. Kosto elää. Asiaa vaikeuttaa se, että Neil Hardric on käyttänyt isin aikakonetta ja paennut menneisyyteen. Joten ensimmäinen tehtävä sukukartanoon palattua on paitsi etsiä aikakone myös keksiä miten se saadaan käyntiin. Sitten ei



enää tarvitse kuin kompata menneisyyttä ja etsiä Richard, mahdollisesti myös isä.

Chrono-Quest on ensimmäinen Psygnosiksen julkaisema seikkailupeli ja sopii sikäli hyvin Psygnosiksen linjaan, että seikkailupelien tärkein puoli eli grafiikka on erinomaista. Hintana tästä on neljä ST-levykettä tai kolme Amiga-levykettä.

Chrono-Questin eittämättä paras puoli on epätarve näppäimistön käyttöön, kaikki kun sujuu oikein mukavasti hiirellä Icom Simulationsin tyyliin. Ruudun oikeasta laidasta löytyvät kaikki tarvittavat ikonit ja inventaario

näkyy alalaidassa. Vain liikkuminen on vähän kömpelöä, se kun ei suju näpsäyttämällä ovea eikä ilmansuuntaruusukaan vaivaudu kertomaan käytettävissä olevia vaihtoehtoja.

Pelin ranskalainen alkuperä näkyy vähän väliä. Jopa fennomongoli pystyy tunnistamaan oudot ransklantilaiset lauseet, mutta merkitys selviää silti. Varsinainen haitta on kuitenkin hiirikursorin vaihteleva tartunta-ala. Toisinaan esineen saa haarukoitua senttien päästä, toisinaan vaaditaan ärsyttävää tarkkuutta.

Joka tapauksessa Chrono-Quest, vaikkei pärjääkään sellaisille aateveljilleen kuin Shadowgate, on kuitenkin varsin hyvä seikkailu, jonka vaatiman kielitaidon kyllä pitäisi mahtua suomalaiseen osaamiseen.

Testattu:	**Amiga, ST**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**ärsyttävät**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******
	Nnirvi

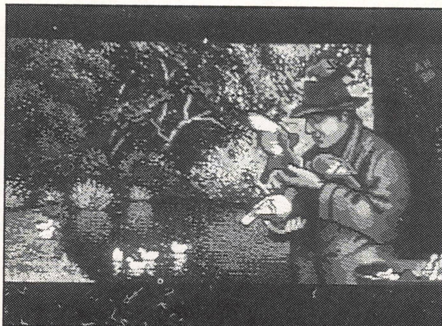
Seikkailupeli | **Rainbird** | **Amiga, ST, C-64, PC**

Corruption

The Pawn iski Magnetic Scrollsin kertaheitolla tekstipelejä harrastavan yleisön tietoisuutta suojaavan muurin läpi. Guild Of Thieves ja Jinxter vakiinnuttivat MS:n paikan Infocomin rinnalla maailman parhaiden tekstiseikkailujen tekijänä. Uusin peli, Corruption, on kuitenkin saanut ristiriitaisia arvosteluja ulkomaalaisissa tietokonelehdissä.

Corruptionin pakkaus sisältää disketin, kasinon pelimerkin, tavalliset ohjekirjaset ja audiokasetin. Ohjekirjat eivät liiemmin valaise edessä olevaa tehtävää, vaan pelaajaa kehotetaan syöksymään päätäpahkaa pelin maailmaan. Muutaman minuutin jälkeen peli pyytää pelaajaa kuuntelemaan mukana tulleen audiokasetin ja juoni alkaa paljastua.

Selviää, että työpaikkasi esimies on lavastanut sinut syylliseksi vakavaan rikokseen leikkelemällä sopivasti nauhoja, joihin hän on salaa äänittänyt keskustelujasi. Tehtäväsi on poliiseja ja muita viranomaisia vältellen todistaa syyttömyytesi ja samalla paljastaa esimiehesi huumekaupat.



Juonen ollessa näinkin innostava, on sääli, että peli jättää jälkeensä sekavan tunteen. Ensiksikin tekstissä on pieniä epäjohdonmukaisuuksia ja toiseksi Corruption on ylettömän vaikea. Kun englantilaisetkin valittavat pelin vaikeutta, onko ihme jos suomalaisille Corruption on lähes mahdoton. Grafiikkakaan ei ole normaalia MS:n tasoa. Ohjekirjasta löytyy vinkkejä, mutta kieltä taitamattomille niistä ei ole mitään apua. Kaikki tämä ei suinkaan tarkoita, että Corruption olisi huono peli, päinvastoin. Se ei vain ole sitä, mitä MS:ltä on totuttu odottamaan.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet (alkumusiikki):	**10**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********
	Petri Teittinen

Seikkailupeli | **Infogrames** | **Amiga, ST**

Crash Garrett

Crash Garrett on erilainen seikkailupeli. Tapahtumat etenevät sarjakuvamaisesti ja graafiikalla on suurempi painoarvo kun tekstiä tulkitsevalla parserilla. Tarinan henkilögalleria esiintyy valokuvamaisina siivuina, jotka pläjähtävät taustan päälle puhekuplien kera. Onomatopoeettiset äänien kuvat kuten POW, BAM ja CRUNCH ovat kuin Yön Ritarin nimikkosarjasta repäistyjä. Peliä voi seurata pitkät tovit rattoisasti ilman että syntyy pakottavaa tarvetta osallistua aktiivisesti tapahtumain kulkuun.

Päähenkilö on yksimoottorisella pienkoneella keikkaa heittävä Stonewall Garrett, joka sotkeentuu syyttään natsien rodunjalostusprojektiin. Lentäjäsankarin lempinimi Crash kuvaa useammalla kuin yhdellä tavalla pelin kulkua ja Garrettin ynnä koneensa todennäköistä kohtaloa pelin tuoksinassa.



Tarinaan on ujutettu vaarattomia pikkutuhmuuksia mieltä virkistämään. Garrettilla on muun muassa vaikeuksia päästä yhteisymmärrykseen naismatkustajansa kanssa siitä, mitä joystickia olisi käytettävä koneen ohjaukseen. Entäpä sitten Fuel Ejection Button?

Grafiikka on osin upeata ja omaperäistä. Pelin alkumusiikki on toteutukseltaan eräs parhaita kuulemiani ja kuulostaa ihka oikealta marssi-sellaiselta. Miinuspuolelle kirjattakoon idioottimainen parseri ja Garrettin suulla molottava, puhevammainen syntikka, joka toimittaa promptin virkaa.

Peliä voi vilpitömästi suositella hiukka hitaille ja niille, jotka lukevat Aku Ankankin kahdeksaan kertaan ennen kuin siirtyvät tavaamaan tekstiä.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**9**
Puhe:	**5**
Parseri:	**4**
Kiinnostavuus:	**6**
Yleisarvosana:	*****
	Markku Alanen

Ampumapeli | **Hewson** | **C-64, ST, Amiga, Spe, Ams**

Cybernoid II — The Revenge

Kakkososasta on kysymys, kuten nimikin ilmaisee. Ensimmäiseen Cybernoidiin tutustuin Amiga-versiona, joten on kiinnostavaa vertailla sitä tähän kuusnepan kasettivetoiseen jatkoepisodiin.

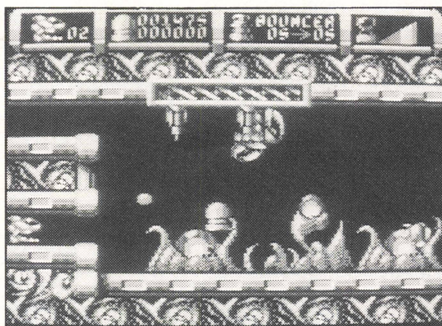
Juoni toistaa räikeästi ykkösosaa: galaktisia lakeja kiertävät veikkoset ovat jälleen verottaneet Federaation varastoja. Kokemusta omaavana ammattimiehenä pelaaja lähetetään kurittamaan rosmoja ja hakemaan saalis pois. Apuna on joystick-ohjattava avaruusmoppeli ja kasa aseistusta.

Kybernoidi lentelee pitkin luolastoa ja huoneesta toiseen siirrytään ruudunkäänteessä, ei mitään scrollia siis. Joka huoneessa on yleensä enemmän ja vähemmän erilaista epäsosiaalista ainesta: tykkitorneja, ohjuksia, lenteleviä piraattialuksia, Kasveja, olioita ja hirvityksiä ynnä muita kummallisuuksia, joita joko vältetään, tuhotaan tai ohitetaan. Piraatteja napsituaan voi kerätä jäljelle jäävän rahdin talteen. Sitten vain edetään ruudusta toiseen ja yritetään kohti seuraavaa tasoa.

Vähän aikaa pelailtuaan huomaa, että yleensä eteenpäin pääsee vain keksimällä

sopivan taktiikan, mikä yleensä tarkoittaa oikean aseen valitsemista oikeaan paikkaan. Numeronäppäimillä voi valita seitsemästä erilaisesta aseesta, joiden kunkin ammusmäärä on rajoitettu. Matkan varrelta voi saada täydennyksen lisäksi myös ihan ylimääräisiä vempeleitä, kuten aluksen ympärillä pyörivän puolustuspallukan tai takatykin. Vakioaseistuksen erikoisimmista mainittakoon tracerit, jotka lähtevät kulkemaan pitkin huoneen seinämää ja tuhoavat vastaan tulevat kapistukset.

Niin, sitten se vertailu Amigan Cybernoidin kanssa. Kuusnepalle tehtyä pelailee ihan yhtä mielellään kuin Amiga-versiota. Pelattavuus ei takertele, grafiikka saavuttaa



koneen huomioon ottaen todella onnistuneen lopputuloksen — kamaa lentelee ruudulla parhaimmillaan todella mukavasti ja tyyliniekka, joka on vastuussa taiteellisesta suunnittelusta ei ole eilisen kybernoidin poika. Ja muzakkikin on normaalia 64-muzakkia jumputuksineen. Sinänsä hyviä ääniefektejä on tosin liian vähän.

Cybernoid II on ihan hyvätasoinen ja kunnollinen toimintapeli, joka ei ole läheskään niin kyllästyttävä kuin päältä päin saattaisi näyttää. Sopii rentouttavaksi välipalaksi ja miksei pidempäänkin pelailuun.

Testattu: C-64
Grafiikka: 9
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***

Pasi Hytönen

D



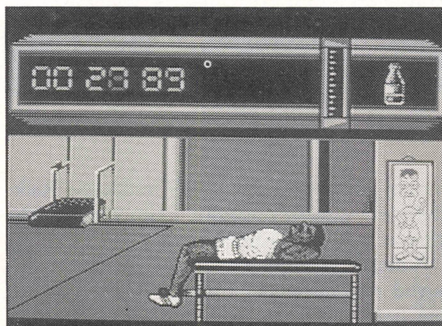
Urheilupeli | **Ocean** | **C-64, Amiga, ST, Ams, Spe**

Daley Thompson's Olympic Challenge

Olipa kerran, kauan sitten... ei, ei mikään kaunis prinsessa tai lumottu keppi, vaan yksi ensimmäisiä joystickintappajapelejä nimeltään Daley Thompson's Decathlon.

Urheilupelejä on ollut olemassa lähes tietokoneen keksimisestä lähtien riemastuttamassa vannoutuneita penkkiurheilijoita. Niitä, jotka nostavat takamuksensa penkiltä olympialaisten aikoihin vain, jos kisastudio tuleekin toiselta kanavalta ja kaukosäädin ei ole aivan käden ulottuvilla.

Ocean on ilmeisesti löytänyt pöytälaatikosta vanhan, kuluneen sopimuksen, jossa



todetaan heillä olevan oikeuden käyttää Daley Thompsonin nimeä peleissään. Oceanin markkinamiehet laskivat yhteen yksi (olympialaiset) ja yksi (Thompson oli suosikki kymmenottelussa) ja saivat tulokseksi Daley Thompsonin Olympiahaasteen. Pelissä on kaikki kymmenen tuttua lajia, joten ei niistä sen enempää. Tällä kertaa sentään päässprite on musta, eikä valkoinen, keltainen tai punainen kuten edeltäjässään. Suunnittelu on kuitenkin mennyt hieman pieleen. Ennen jokaista lajia täytyy valita kengät, ja jos valinta menee pieleen, menee kisakin. Lisäksi joutuu takaisin ensimmäiseen lajiin, jos mokaa jossain myöhemmässä lajissa.

Grafiikka on sentään kauniisti viimeisteltyä ja musiikki miellyttää korvaa. ST-Amigassa on kauniita animoituja digitoituja kuvia ja muutenkin korkealuokkainen toteutus. Vaikka ulkokuori onkin kohdallaan, ei armoton joystickinvatkaus jaksa innostaa kovinkaan kauaa. Vaikeustaso on kertakaikkiaan liian korkealle säädetty, joten ainakin minä valitsen klassisen HesGamesin koska tahansa.

Testattu: C-64, ST, Amiga
Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: **

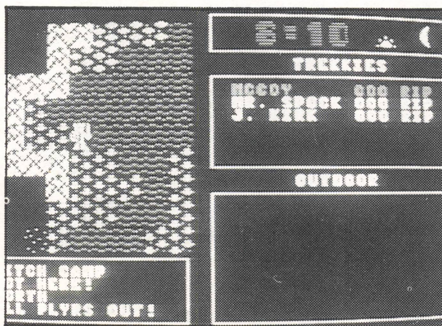
Petri Teittinen

Roolipeli | **EOA** | **C-64, Apple II GS**

Deathlord

Hyvä keisari Nakamoto on pikku pulassa. Katkeroitunut velho on aloittanut pahuuden invaasion Kodanin kuningaskuntaan. Kuka? Sepä se. Hänestä tiedetään vain koodinimi Deathlord. Sikäli mikäli joku urhea samurai keksii missä Deathlord piileksii ja miten hänestä tulee Dead Lord kuittaa muhkeat 100000 kultarahaa ja kivat tilukset Kodanin eteläosasta. Paha puoli on, että häviäjät menettävät kasvonsa. Kirjaimellisesti.

Tämä japanilaishtava roolipeli sallii kuuden henkilön ryhmän, jonka jäsenet totuttuun tapaan voi imuroida Phantasiesta tai Ultimasta. Hämäävästi niin hahmojen ammatit kuin varusteetkin ovat japaninkielisiä,



mikä kieltämättä antaa pelille omaa ilmettä.

Toteutukseltaan Deathlord on sekoitus klassikoista Ultima II & III. Edistystä on lähinnä vuorokauden ajan vaikuttaminen siihen, mitä ryhmä voi nähdä, ja mahdollisuus määrittää neljä näppäinmakroa. Nämä olisivat muuten oikein käteviä, mutta kun niitä ei voi käyttää taistelussa. Loitsujen nimet täytyy nähkääs kirjoittaa kokonaan ja kun kymmenettä kertaa kirjoittaa pitkänimistä lempparíloitsuaan alkaa etäisesti harmittamaan.

Deathlordissa on mukana kaikki tietokoneroolipelien perusmateriaali. Normaalin miekanheiluttajakaartin lisäksi löytyy viittä eri tyyppiä taiankäyttäjiä, joista jokaiselle on ihan mukavasti loitsuja, joukossa muutama innovatiivinenkin. Tottakai Non-Player Charactereiden kanssa voi käydä rajoitettua keskustelua. Ultimasta poiketen dungeonit eivät ole kolmiulotteisia, vaan ovat nekin ylhäältä kuvattuja. Eli tähän saakka kaikki on hyvin.

Totuttuun tapaan maaseutu on täynnä

hirviöitä. Valitettavasti taistelu on Deathlordin ehdottomasti heikoin lenkki. Ne nimittäin käydään pääkartalla koko ryhmän näkyessä edelleen yhtenä miehenä. Tästä johtuen strategian osuus on pyöreä nolla ja koko tappelun rytistys alkaa nopeasti olla puun makuista. Sanomattakin on selvä, ettei pitkän matkan aseille ole arvoistaan käyttöä.

Deathlord on kaikesta huolimatta ihan pelattava roolipeli, jota nelisen vuotta sitten olisi pidetty kehittyneenäkin. Näinä Ultima V:n ja Dungeonmasterin aikoina se kuitenkin vaikuttaa yhtä antiikkiselta kuin kuvaamansa aikakausikin.

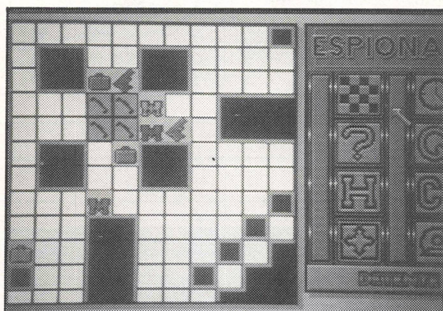
Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Vaikeus:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

Paha keisari Nikomoto



Strategiapeli | **Grandslam** | **Amiga, ST (C-64, Spe, AMS tulossa)**

Espionage



Alkuvuoden peliuutuuksista erottuu Espionage,joka on lautapelinä saavuttanut maailmalla joltistakin huomiota. Espionagen mikroversiossa on lautapeliin verrattuna joitain selviä puutteita. Esimerkiksi pelialue ei mahdu kerralla näytölle, vaan sitä täytyy vierittää laidoille kokonaiskuvan säilyttämiseksi. Eri nappuloita kuvaavat symbolit jäävät myös turhan pieniksi ja vaikeasti toisistaan erottuviksi.

Mikron vahvat puolet korostuvat vaikeustason valinnassa ja erilaisissa aikarajotteisissa pikapeleissä. Tietokonetta parempaa harjoitusvastustajaa on vaikea kuvitella, joten mikron omistavat Espionage-fanaatikot ovat etulyöntiasemassa pelitaitojen hionnassa.

Espionagea pelataan ruudullisella pelialueella, joka muistuttaa ulkonäöltään sanaristikkoa. Osa ruuduista on väritetty mustiksi ja näillä liikkuminen on kielletty. Peliin voi osallistua 1—4 pelaajaa, mutta mikroversio tukeutuu voimakkaasti kamppailuun konetta vastaan. Mikron voi asettaa pellamaan yhden, kahden, kolmen tai vaikkapa kaikkien osallistujien puolesta. Pelin vaikeusaste kasvaa mikron osuuden myötä.

Kullakin pelaajalla on kuusi vinottain liikkuvaa nappulaa, neljä joka suuntaan liikkuvaa nappulaa ja kaksi kohtisuoraan ruutuja vasten liikkuvaa nappulaa, jotka asetetaan pelin alussa yksitellen strategisiin asemiin. Tämä vaihe määrää pitkälle pelin luonteen.

Vastustajan nappuloiden syömisessä ehtona on se, että syötävän nappulan takana on tyhjä ruutu. Pelissä voidaan määritellä myös syöntipakko, jolloin vastustajan nappulan voi poistaa mikäli tämä ei ole käyttänyt syöntitilaisuuttaan.

Espionage tarjoaa uuden strategisen ulottuvuuden nappuloiden vaihtomahdollisuudellaan. Mikro näyttää ehdotetun nappulan kaikki mahdolliset siirrot. Mikäli joku liikerata päättyy omaan nappulaan, voi siirron korvata nappuloiden vaihdolla. Yhdenkin keskeisen nappulan vaihtaminen toiseen saattaa muuttaa täysin vastustajan suunnitelmat tilanteen kehittelystä.

Pelin tarkoituksena on kuljettaa kotiruutuihin pelilaudan keskeltä neljä esinettä, joita nimitetään mikrofilmeiksi. Filmin saa haltuunsa hyppäämällä sen sisältävän ruudun yli tai syömällä vastustajan, joka kantaa filmiä. Pelinappulat ovat itse asiassa salaisia agentteja, jotka liikkuvat maailman mahtikeskuksissa käyden omaa, kylmää sotaansa. Tarina tuntuu kaukaa haetulta, mutta peli on niin hyvä, ettei tuo pahemmin haittaa.

Grafiikka:	6
Äänet:	onko niitä?
Peliajatus:	10
Pelattavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Markku Alanen

Urheilupeli | **Firebird** | **C-64, Spe, Ams**

Exploding Fist+



Kaikki muistavat **varmasti** aikanaan loistavan Exploding Fistin ja ei-niin-loistavan Exploding Fist II:n. Molemmat pelit julkaisi kertaalleen konkurssissa käynyt ja nyt muiden omistuksessa oleva Melbourne House. Nyt Firebird on hankkinut itselleen oikeudet pelin nimeen ja putkautti markkinoille Fist plussan.

Tutunkuuloinen nimi lienee sodanjulistus System 3:n International Karate+:lle, sillä onhan Fistillä ja IK:lla ollut hamasta menneisyydestä asti pientä nahistelua. Ensin tuli Exploding Fist ja heti perään System 3 julkaisee IK:n, joka oli parempi. Sitten System-3 teki IK+:n ja Firebird yrittää kostaa Melbourne Housen puolesta Fist+:lla.

Mitenkä tässä titaanien kamppailussa sitten käy? Yksinkertaista. Fist+ vetää selvästi lyhyemmän korren ja kaiken lisäksi jokaisella tietokonepelin muodostavalla osa-alueella. Grafiikka on vastustajaa selvästi klomppisempaa, taustan kaupunkimaisema on suoraan sanoen surkea eikä sisällä mitään IK+:n taustaan verrattavaa. Toisiaan murjovia äijiä kuvaavat spritet on nyhdetty suoraan Fist I:stä, eivätkä ne nykyajan standardien mukaan ole kovinkaan hääppöisiä. Musiikki on keskitasoa ja miekkosten huudahdukset muistuttavat edelleen pahaa yskää. Pelattavuudessa ei ole liiemmin haukkumista tai kehumista. Mainita voi tietokoneen ohjaaman kolmannen miehen olevan Bruce Leen tasoa (siis kuollut? toim.huom.).

Aivan suora Exploding Ripoff tämä ei ole, pelistä löytyy muutama uusi liike kuten kärrynpyörä (kuin suoraan sirkuksesta) ja kyynärpää vatsaan (käytännöllinen jokapäiväisessä elämässäkin). Siitä huolimatta: jos etsit kuusnepulaattoriisi kivaa karatepeliä, etsi jostain IK+, Fist+ ei korvikkeeksi kelpaa.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	*

Petri Teittinen



Simulaattori | Spectrum Holobyte | ST, Amiga

Falcon

Falcon-maailman kuuluisin taistelulentosimulaattori. Onhan tämän mestariteoksen kummatkin MS-DOS-versiot jo esitelty, mutta kun uusi ST-Amiga-versio yksinkertaisesti on niin käsittämättömän hyvä ei vanha simulaattorien ystävä voi vaieta, vaan hänen on pakko kaiuttaa riemuaan maailmalle.

Falconissa on kaikki: jumalattomasti nappuloita, täydellinen realismin tunne, koneiden yhdistäminen RS-piuhalla, nopea ja todella aito grafiikka, erinomaiset äänet, älykkäät viholliset ja niin edespäin ja niin edespäin. Interceptorilla lenneskeille saattaa tosin tulla ikävänä yllätyksenä se, ettei lentely enää sujukaan egoa kohottavalla helppoudella ja MIGit eivät enää ole helppoa ohjusten ruokaa.

Vaikkei Falcon kaikissa ykstyiskohdissaan täysin pärjääkään Interceptorille ei kyseisellä



vanhalla mestarilla ole mitään mahdollisuuksia Falconia vastaan. Mitä siitä etteivät laskutelineet taitu näkyviin vaan ilmestyvät yhtäkkiä, kun Falconissa voi ihailla konettaan ulkopuolelta konetykkien heitellessä autosaattueen kuormureita nurinniskoin ja ammusten repiessä kraatereita maantiehen. Mikä vallan ja voiman tunne!

"Mun kone on parempi"-miehille kerrottakoon, että ST-Falcon on huomattavasti nopeampi, mutta Amiga-Falconin äänet ovat omaa luokkaansa. Kun nyt sattuu olemaan kumpikin ja RS-piuha myös, kysymys versioiden paremmuudesta ei jaksa kiinnostaa.

Uuden Falconin ansaitsema esittely veisi pari sivua, joten parempi lopettaa tähän ja vain todeta, että kenelläkään simulaattoreista kiinnostuneilla ei yksinkertaisesti ole varaa jättää Falconia kaupan hyllylle. Falcon on taistelulentosimulaattoreiden ehdoton kuningas. (ainakin kunnes ehdin tutustua kunnolla F-19 Stealth Fighteriin). Jollei sinulla ole Falconia, osta se. Jollei sinulla ole ST:tä tai Amigaa, osta nekin. Se kannattaa.

Testattu: ST, Amiga
Grafiikka: 10
Äänet: 10
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****

Pitkästä aikaa todella myyty Nnirvi

Urheilupeli | Accolade | C-64

Fast Break

Tiukka donkki ja KRASH! Pleksinpalasia tippuu yleisön suureksi riemuksi pelaajien niskaan.

Fast Break on Accoladen ehdotus tietokoneistetusta koripallonpeluusta, eikä huono olekaan. Muttei järin hyväkään, vaikka pelin takaa löytyy tasokas mies: Steve Cartwright. Fast Breakissa on kaikki Cartwrightille tunnusomaiset merkit: huolellinen viimeistely, monipuoliset valikot, taitava sekoitus toiintaa ja trategiaa ja aivan liian täydellinen tietokonevastustaja.

Fast Break on loistava peli, mutta vain toisen ihmisen kanssa pelattaessa (C=lehden tai MikroBITIN jumaltoimittajat eivät siis kelpaa). Jostain syystä tietokonevastustaja on aivan liian hyvä. Palloa ei saa edes pois omalta alueelta, kun se on jo tietokoneen hallussa ja samassa silmänräpäyksessä ko-



rissa. Takaan, että peliin turhautuu **todella** nopeasti kun oman korin sukka suhisee jatkuvasti. Yksi tähti pois yleisarvosanasta tämän takia, mikä on tietysti vähän lapsellista, mutta minkäs koira karvoilleen voi.

Fast Break on siis suunnatonta lystiä kahdestaan pelattaessa, tämän verran tiedämme. Entäpä pelin tärkeä ulkokuori? Visuaalinen puoli on ihan ok, vaikkakin pelaajien suurimmat kulmat olisi voinut pyöristää. Animaatio on kiitettävää, mutta äänipuoli pettää pahasti. Musiikki on erittäin monotoonista ja pelin aloittaa nopeasti jo päästäkseen alkumusiikista eroon. Pelin audiopuoli rajoittuu yleisön harvaan kohinaan ja pelitossujen kitinään aina käännöksiä tehtäessä.

Mutta kuten yleensä Accoladen pelien ollessa kyseessä on pelattavuus saatu kohdalleen. Syöttely mieheltä miehelle ja pallon kuljetus on helppoa ja tapahtuu niin loogisesti kuin luonnostaankin, lisäksi puolustus- ja hyökkäysstrategioiden valinta käy kuin leikki. Ihan hyvä peli siis ja varsinkin jos pelikaveri löytyy, give Fast Break a break.

Testattu: C-64
Grafiikka: 7
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ***

Petri Teittinen

Strategiapeli | PSS | ST, Amiga

Firezone

On pikkaisen ärsyttävää kun mahtavaa 16-bittistä voimaa käytetään pääasiassa arcaderähellykseen, vaikka hiiriohjaus ja graafinen käyttäjäliityntä tarjoavat oivat puitteet laajoille strategiapeleille. Siksi onkin aina iloinen yllätys kun strategiapeli koneeseen pullahtaa.

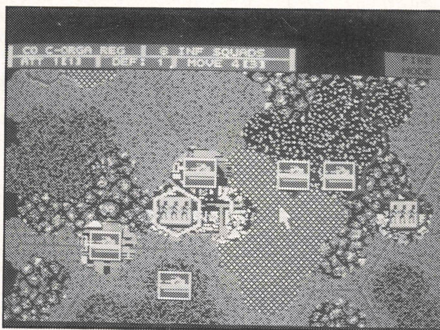
Levyltä paljastuu maailma vuoden 2000 jälkeen. Supervoimat ovat hajonneet ja niiden paikalla on uudet valtaliitot. Seuraa sota. Yhdistynyt Eurooppa, Tyynenmeren Liitto, Afrikan liittovaltio ja Islam taistelevat vallasta antipainovoimamoottoreilla varustetuilla tankeilla. Taistelut eivät enää kestä tunteja, ne ovat ohi minuuteissa.

Pelaajan käytettävissä on seitsemän yksikköä. Jalkaväki on aseistautunut laseraseilla ja taisteluhaarniskoilla, novatykit tarjoavat raakatulivoimaa, AT-ST-tyyppiset Strideriт kahlaavat kevyiden gravtankkien ja raskaiden tankkien seassa, komentokeskuskin liikkuu telaketjuilla (miten vaikuttanee pelimyyntiin?) ja Leviathanit ovat valtavia sotakoneita jotka levittävät kauhua, tuhoa ja

kuolemaa.

Firezone on itse asiassa aika simppeli sotapeli, jopa niin yksinkertainen etten edes vilkaissut ohjeita ja hyvin meni. Valitettavasti grafiikka ei hyödynnä isäntäkoneidensa mahdollisuuksia, mutta onpahan ainakin räikeän väristä. Niinhän se näissä peleissä silti usein on. Animaatio ja kunnon äaniefektit tuskin olisivat tuhonneet tunnelmaa. Hiirenkäytönkin implemointi on jäänyt keskeneräisen tuntuiseksi, mutta näppäimistöön ei silti tarvitse koskea. Vuorot jakaantuvat liikkumis- ja tulitusvaiheisiin, eikä mitään erityisoptioita löydy. Sopiipa Firezone ainakin aloittelevalle strategistille.

Plussaa Firezonessa on kuitenkin kaksin-



peluumahdollisuus ja etenkin mahdollisuus rakentaa omia kampanjoita valmiiksitehtyjen lisäksi mukana tulevalla siedettävän käyttäjäystävällisellä Gamegen-ohjelmalla. Tämähän aina pidentää pelin elinikää.

Firezone on ihan tutustumisen arvoinen peli, mutta valitettavasti siitä jää jotenkin kasibittinen maku. Toivottavasti SSI:n kaltaiset strategiakuninkaat kääntävät katseensa myös ST-Amigan puoleen.

Testattu:	**ST, Amiga**
Vaikeus:	**helppo**
Peliaika:	**0.5—2 tuntia**
Grafiikka:	**6**
Pelattavuus:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Realismi:	**ratkenee aikoinaan**
Yleisarvosana:	*******

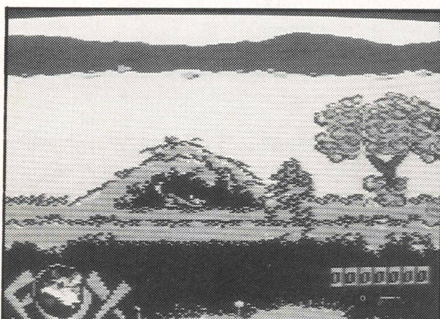
Nnirvi

Toimintaseikkailu — **Imageworks** — **C-64, Spe, Ams**

Fox Fights Back

Ei ole ketunkaan elämä kanoilla tanssimista. Kun rouva Kettu haluaa ruokaa, sitä haetaan vaikka metsässä vaanii aseistettuja mäyriä ja pähkinäkranaatteja paiskovia KO-Pin sponsoroimia oravaisia, muiden hulvattomien, mutta karvaisten tappajien lisäksi.

Mr. Fox omistaa pikku pistoolin, jolla jahtaajia voi harventaa. Raskaampaa aseistusta on metsä täynnä. Kun ketun kunto alkaa pettää, voi Fox vetäytyä maan alle ketunkoloihin ja heittää huuleensa vaikka maukkaan jänisjoukkueen. Tällä saadaan ketun kunnon kertova lerppuva kieli lerppumaan vähemmän. Tarkoitus pelissä on kerätä kolme ruokaesinettä ja viedä ne kotikoloon



rouva Foxille. Näin tämä peli vahvistaa sukupuolirooleja: vaimo tekee kotona ruokaa, jota mies pyssy kädessä hankkii.

Fox kompastuu pariin seikkaan: ensinnäkin se on grafiikkaa lukuunottamatta aivan tuikitavallinen räiskimispeli ja toiseksi se ei edes ole kovin pelattava. Kettu on näet villi olento, jonka vapaa sielu ei aina halua ottaa onkeensa joystickin antamia vihjeitä. Grafiikka ja animaatio sinänsä ovat varsin hyviä, äänien jäävät tavanomaiselle tasolle.

Fox Fetches Food on shoot'em-up ketun vaatteissa, ja uusi keskinkertainen lisäys ampumapelien valtavaan kasaan. Denton Design ei ole pystynyt kehittämään hyvästä ideasta hyvää peliä.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**6**
Yleisarvosana:	******

Nnirvi

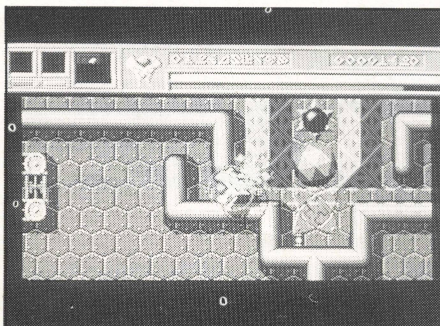
Ampumapeli — **Electronic Arts** — **Amiga, C-64 (tulossa ST)**

Fusion

Amigalle ilmestyy sen verran vähän varsinaisia Amiga-pelejä, että odotukset pysyvät aina korkealla. Nyt EOA lisää tähän lyhyeen listaan uuden nimen.

Fusion yhdistää aivot ja ammuskelun. Tarkoitus on pelastaa maailma kokoamalla pommi muukalaismaailman eri tasoilta löytyvistä osasista. Pääsyn niiden luo estävät portit, jotka saa aukaistua sieltä täältä löytyvistä kuvio- ja värikoodatuista kytkimistä. Siellä täällä on myös ikoneja, jotka ylittämällä saa standardibonuksia, kuten tulivoimaa tai kenttäenergiaa.

Pelaajan alus koostuu kahdesta palasta. Hidas maamöyrijä on näistä se, jolla vivut aktivoidaan. Vähän nopeampi emoalus mahdollistaa kiitämisen maan yläpuolella. Tulivoimaa on juuri sen verran, että aluksia



voidaan periaatteessa sanoa puolustuskykyisiksi.

Grafiikka ainakin on hyvännäköistä, taustat etenkin. Peli toimii halfbrite-moodissa eli ruudulta pitäisi löytymän 64 väriä. Ehkä siitä syystä scrollaus sitten nyppiikin varsin pahasti. Ääniefektit ovat onnettomia, eikä taustamusiikkikaan niin ihmeellinen ole.

Fusionissa on yksi paha ongelma. Se on juuri sellainen peli, jota pelatessa alkaa miettiä jäikö autoon valot ja saiko vaimo ruokaa. Siis yksinkertaisesti mielenkiinnoton. Enemmän tai vähemmän samanlaisia pelejä on jo muutenkin liikaa. Omaperäisintä pelissä on pisteiden ilmoittaminen muukalaiskirjaimina. Mikä innovaation triumfi...

Amiga-ohjelmoijien olisi syytä kurkistaa, millaisia pelejä ST:lle on alkanut ilmestyä ja unohtaa kasibittinen ajattelutapansa. Kyllä minä uskon jo että Amigalla saa tehtyä hyvännäköisiä ammuskelupelejä, eiköhän olisi aika keksiä jotain muutakin?

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**7**
Yleisarvosana:	******

Nnirvi

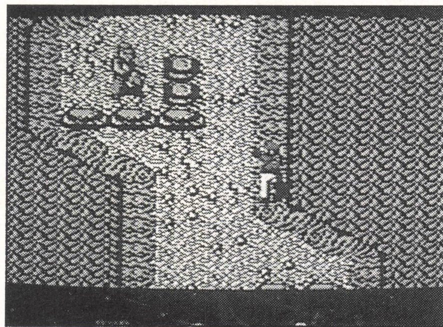


Ampumapeli	Ocean	C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

Guerrilla War

Aavan meren tuolla puolen jossakin on maa, jossa tyranni hirmuinen asustaa. Hän kansaa köyhää piinaa, määräilee, vain pahuuden touhuissa hääräilee. Mutta päivänä muutamana kansan keskuudessa kiertää sana:"Sankareita kaksi saapunut on pelastajaksi!" Sortajia pian paikalla on pino keno, mutta Hurraa! Kiireen palkka onkin hengen meno. Sankarit ryntää hienosti näin, pian vihollinen makaa verissä päin. Kun kumpikin löytää singon, saa Kuolema bingon. Kansan tuen avulla voi tyrannin täyttää lyijypavulla.

Guerrilla Wars jatkaa siitä mihin Ikari Warriors jäi. Lisäaseiden löytäminen on tietysti extraa, samoin kuin miesten kyky kääntyä ja ampua sivuilleenkin. Guerrilla Warissa on aivan tarpeeksi omaa, jottei tunnu se vain Ikarin lämmittelyltä. Pari seikkaa jää kuitenkin pikkuisen harmittamaan.



Ensinnäkin grafiikka on uskomattoman huonoa. Tarkempaa grafiikkaa saa tehtyä legopalikoillakin. Luodit lentävät hitaasti ja nykien, eikä scrollaus kehtaa olla tekemättä samaa. Pelattavuutta löytyy yhtä paljon kuin ateisteja Vatikaanista, mutta musiikki sentään ei ole hullumpaa.

Imaginen mainetta mustaa pahasti tämä vuoden surkeimman toteutuksen palkinnosta taisteleva Guerrillä Wars-64. Vaikka toimitusjohtajan pojanpoika osaisikin konekielen alkeet ei tulosta saisi täysihintaisena tarjota. Se on halpahintainen temppu.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	5
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	—

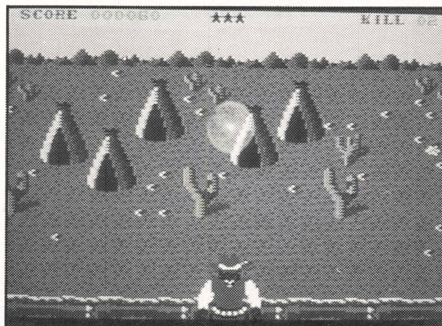
Nnirvi

Ampumapeli	Martech	C-64, Spe, Ams

Gunshoot

Pitkään hiljaiseloa viettänyt Martech muistaa meitä uudella pelillä. Kannen perusteella uutukainen näkyy sijoittuvan todellisuudessa enemmän tai vähemmän villiin länteen. Sisäkannen ohjeet eivät tunnu suhtautuvan peliin kovinkaan tosissaan, niistä löytyy esim. maininta "sinulla on kolme elämää, realistista eikö totta?" ja muuta etäisesti huvittavaa.

Pelin ladanneelle henkilölle annetaan tehtäväksi puhdistaa kaupunki likaisista roistoista, mutta todistaakseen taitonsa hänen täytyy ensin tiputella säilyketölkkejä kaktusten nenistä aikarajoituksen suomissa puitteissa. Mikä sitten saa tehtävän antaneet henkilöt uskomaan, että heppu joka lähes konepistoolia vastaavalla tulivoimalla saa muutamaan tölkkiin reiän, pystyy nitistämään karskeja ryöväreitä? Mutta mitä väliä sillä sitten on.



Ensiksikin, grafiikka menettelee. Etualalla keikkuva pikseliläjä on tarinan niin sanottu hyvä mies, eli se jota minä, Petri Teittinen, ohjailen. Martechin kunniaksi täytyy sanoa, että heppu on hyvin animoitu ja reagoi hupaisilla tavoilla, jos hänet jättää pidemmäksi toviksi itsekseen tuumimaan.

Keskemmällä ruutua kieppuu ympyrää tähtäin, jonka avulla pelaaja kohdistaa aseensa. Tähtäin on sangen vaikeakäyttöinen, sillä sen paikallapysymättömän luonteen takia lisättynä viiveeseen napinpainalluksesta aseiden laukeamiseen saavat maaliin osumisen enemmänkin onnesta kuin taidosta riippuvaiseksi. Tölkkien pudottelu vielä sujuu kuudestilaukeavien ampuessa 10 laukausta viidessä sekunnissa, mutta kun hemmo kohtaa tarinan niinsanotut pahat miehet on "sankarin" kohtalona emuloida helppoa maalitaulua.

Kaiken tämän takia tai siitä riippumatta, ihan miten vain, Gunshoot on harmitonta, joskin vaikeaa hupia perheen hieman nuoremmille.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	**

Petri Teittinen

H

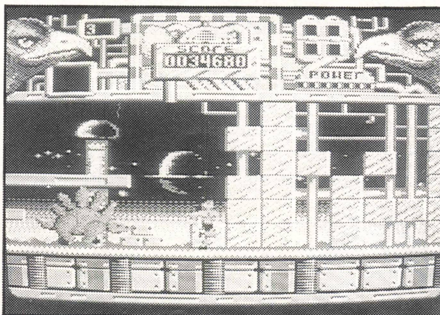


Ampumapeli	Thalamus	C-64

Hawkeye

Thalamus on yksi niitä harvoja yhtiöitä, jonka julkaisut pysyvät tasaisen laadukkaina. Hollantilaisen ohjelmointiryhmän Boys Without Brainsin Hawkeye ei tätä kuvaa himmennä.

Tähtenä on synteettinen elämänmuoto (SLF) Hawkeye, (Alien Life Formeja onkin jo yksi liikaa). Totuttuun tapaan Hawkeyen täytyy pelastaa maailma, tällä kertaa keräämällä joka tasolta neljä palapelin palaa. Hawkeye juoksee, Hawkeye hyppää, Hawkeye ampuu ja mikäs on ampuessa, kun kivääriinrutkun lisäksi peruskokoonpanoon kuuluu kone- ja laserkiväärin kaveriksi sinkokin. Onneksi, sillä isommat hirviöt eivät jaksa edes huvittua kevyemmästä aseistuksesta.



Vaikka Hawkeye onkin yhtä omaperäinen kuin keskimääräinen kunnallisvaalien iskulause, sen pelastaa se vaiva, mikä peliä teh-

täessä on nähty. Jo pelkästään puhuva pää -esittelyyn pelin alussa on varmasti tuhrattu enemmän aikaa kuin moneen standardipeliin kokonaan.

Hawkeye on graafisten erikoisefektien näyttely. Parallaksiscrolli on todella upeasti tehty ja jokainen sprite on paitsi mestarillisesti määritelty myös erinomaisesti animoitu. Hawkeye tottelee joystickin käskyjänöpeasti ja epäröimättä, minkä ansiosta peliä pelaa mielellään. Positiivista on myös Hawkkiksen haluttomuus kuolla heti, kun hipaisee pikkuvihollista. Ja jos syvä uni saa, ei SLF menetä keräämiään bonuksia eikö edes sinkoudu tason alkuun. Niin sitä pitää.

Yksi erittäin ikävä puoli Haukansilmässä kuitenkin oli. Hän juuttui varsin usein paikoilleen ja kieltäytyi liikkumasta enää milliäkään. Nähtävästi hänellä on jotain ikivanhoja kuusnelosia vastaan. Bugi on pelissä niin yleinen, ettei uusimmissa kuusnepoissa VOI olla samaa ongelmaa.

Hawkeye edustaa lajityyppinsä huippuluokkaa. Mitään uutta se ei tietokonepeliuniversumiin tuo, mutta toimiipahan kuitenkin esimerkkinä oivasta ohjelmoinnista.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

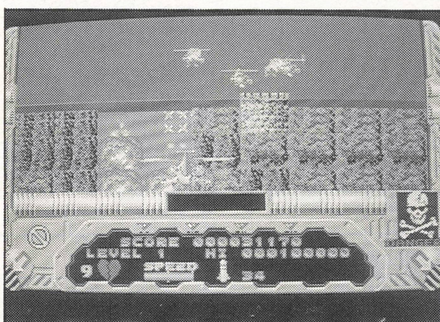
Nnirvi

Ampumapeli | Martech | C-64, ST, Amiga

Hellfire Attack

On pikemminkin sääntö kuin poikkeus, että kun suuremman luokan kolikkopelikäännöksen ilmoitetaan ilmestyvän markkinoille, kloonit ehtivät ensin. Esimerkkeinä mainittakoon vaikka Druid/Gauntlet, P.O.W./Operation Wolf, Rambo/Commando ja nyt Hellfire, joka aikoo kupata niin Afterburneria kuin Thunderbladeakin.

Hellfire Attackissa lennetään kohti horisonttia helikopterilla ja ammutaan kaikkea vastaantulevaa, mikä ei liene yllätys kenellekään. Kopterissa on jatkuvasti ampuvat tykit lähivihollisia varten ja 40 Hellfire-ohjusta vielä bonuksena. Ohjukset täytyy ensin lukita maaliin liikuttamalla tähtäin sen päältä. Siinä kaikki.



Kuusnelosversion pilaa aika tehokkaasti muutama seikka. Ensinnäkin viholliskoneet näyttävät usein nousevan suoraan metsästä ja hukkuvat tehokkaasti maastoon. Vielä enemmän haittaa vihollisohjusten lähes totaalinen naamioituminen taustagrafiikkaan.

Eikä ST-Amiga-versiokaan pärjää sen paremmin. Kopteri liikkuu niin hitaasti, että tekisi mieli mennä työntämään, eikä grafiikka ole tarpeeksi vaikuttavaa pelastamaan peliä. Tällaiseltä peliltä vaaditaan raivokkuutta, ei varovaista hissuttelua.

Minäpoika tiputan Hellfire Attackin juuri *sinne minne nimikin antaa ymmärtää.* Niin varmasti moni muukin.

Testattu:	C-64, ST, Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

J

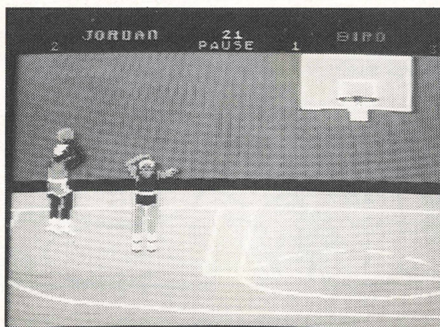


Urheilupeli | Electronic Arts | C-64, PC

Jordan vs Bird One On One

Vanhasta peruskoripallopelistä One-On-Onesta on nyt sitten tehty kakkososa. One-On-Onehan oli suuri ihmetys joskus takavuosina. Katsotaanpa mitä EOA:n uusi versio meille tarjoaa.

Pienen latauksen jälkeen ruutuun tulee tyylikäs kuva ja korviini kajahtaa mahtava soundi. Aivan oikein: Rob Hubbardhan se siellä rapakon takana on taas saanut jotain aikaiseksi. Kädet täristen painan fireä ja seuraavaksi silmieni eteen ilmestyy pelin päävalikko. Valittavaa riittää ihan pulmaksi asti: kahdeksan eri pelivaihtoehtoa ja kaksitoista muutettavaa optiota. Peliä voi pelata yksin tai kaverin kanssa, tai katsella kun kone pelaa itseään vastaan. Pelin pituuden voi säätää, samoin kun tietokoneen taidot. Muuteltavaa riittää.



Pelivaihtoehdot voisi jakaa kolmeen ryhmään: 1 on 1, Slam Dunk ja 3-Point. Näistä voi sitten valita erilaisia variaatioita. 1 on 1-pelissä Jordan ja Bird yrittävät vuoronperään saada koreja toisen puolustaessa. Slam dunk taasen on freestyle-diggareille ihannevaihtoehto: pelaaja yrittää donkata pallon koriin mahdollisimman monimutkaisesti. 3-Pointissa yritetään saada mahdollisimman nopeasti mahdollisimman monta palloa koriin mahdollisimman kaukaa.

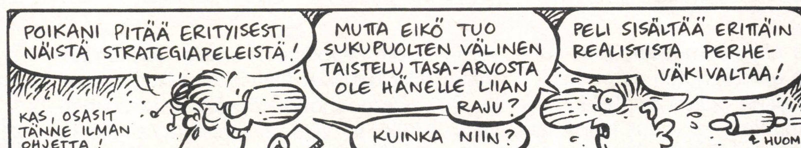
Kaikki pelit ovat huolella tehtyjä ja mielenkiintoisia. Grafiikka on ihan kelvollista euroopalaiseenkin makuun ja pelattavuus on loistava. Mielenkiinto pelaamiseen säilyy varmasti vuosia, sillä mikään ei ole hauskempaa kuin yrittää hakata kaverinsa kaksinpelissä. Ja jos pidätte hyvästä musiikista, ostakaa J vs B One On One. Hubbard saa jälleen kerran Sidistä irti kaiken minkä siitä voi saada!

Grafiikka:	8
Musiikki:	10
Tehosteet:	8
Pelattavuus:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Jori Olkkonen



L

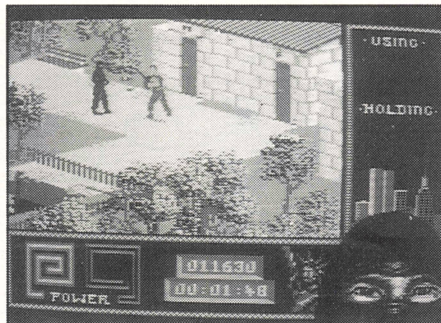


Toimintaseikkailu	System-3	C-64, Ams, Spe

Last Ninja II

Viime vuonna The Last Ninja tuli ja Last Ninja myös meni, lähinnä kaupaksi. Lypsävää legendaa on turha tappaa, joten kakkososa oli luonnollinen siirto.

Mahtava magia tempaa viimo ninjan mukaansa ja kuljettaa hänet 80-luvun New Yorkiin ottamaan viimeisen kerran mittaa pahasta sotalordista tässä ongelmien ja taistelun maustamassa orientaalisessa seikkailussa. Niin punkkarit kuin poliisit monien muiden lisäksi maistavat katanan terää kun Armakuni taistelee tiensä läpi Central Parkin, Manhattanin, viemäriverkoston, oopiumitehtaan, toimistorakennuksen, ja vihdoin viimein ilkeän shogunin piilopaikassa alkaa tiukka rytäkkä.



Jo ykkösosan grafiikka oli erinomaista, ja kakkosessa on tasoa tiristetty vielä vähän ylöspäin. Eikä grafiikka pelkästään näytä hyvältä, se myös näyttää elävältä. Musiikki sopii peliin erinomaisesti ja ninja liikkuu ihan mukavasti sinne minne pitääkin. Edelleenkin vaan on vaikea keksiä mikä pikselimöykky on kerättävä tavara, ja jos keksiikin vaatii poimiminen tarkkaa ninja-asemointia.

Suurin valittamisen aihe tässä mainiossa pelissä on Suomeen tuotavasta pakkauksesta puuttuvat ninjanaamio ja kuminen shuriken. Muuten Last Ninja II onkin osapuilleen paras arcadeadventure minkä kuusneloseensa voi työntää.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****
	Nnirvi

Ampumapeli	Domark	C-64, Amiga, ST, Spe, Ams

Live and Let Die

Jo kolmannen kerran kajoaa Domarkin käsi James Bondiin, ja uuden puutteessa on esiin kaivettu vanha "Elä anna toisten kualla". Totuttuun tapaan pelin ja elokuvan yhteneväisyydet ovat lähinnä tulkinnanvaraisia.

Jonkinlainen yhtymäkohta elokuvaan on pikaveneellä ajelu. Tarkoitus on yksi kerrallaan tuhota "Mr. Big" Kanangan peiteoperaatiot ympäri maailman. Bondin venho on varustettu rajattomalla määrällä pikkuohjuksia ja kolmella miestenohjuksella.

Kun peliä on jonkin aikaa pelannut hiipii mieleen vahva tunne Deja Vu'sta. Ja toden totta, Live and Let Die on Buggy Boy, jossa rantakirppu on korvattu veneellä ja lisätty soppaan Roadblasteria. Pikaveneellä voi hyppiä yli tukkien, on tunneleita ja kurveissa on ramppi, jota pitkin veneen voi liu'uttaa esteiden ohi. Eroina on lähinnä aikarajan puute ja reittikartan puuttuminen.



Polttoaine vähenee tasaista tahtia, kuoleman ottaessa tankista kunnon hörpyn, ja peli loppuu siinä missä polttoainekin. Onneksi sitä saa kerättyä matkan varrelta. Salaisen huonepalvelun helikopteri tiputtaa silloin tällöin uusia ohjuksia ja muita aseita. Pelissä on kolme harjoitustehtävää ja ensimmäinen aito tehtävä New Orleansissa. Oudosti kyllä pelasin sitä kauan, kauan ilman että taso loppui. Lieneekö tarkoituskaan?

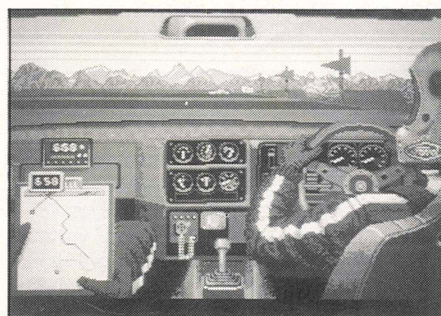
Ihan hyvä kolmiulotteinen grafiikka liikkuu notkeasti, 16-bittisissä jopa liiankin notkeasti. Kun olin jonkin aikaa pelaillut, huomasin jotain kohtalaisen yllättävää: Live and Let Die ei ole mikään heikko peli, varsinkaan 16-bittinen versio. Bondin kanssa ei luonnollisesti ole muuta yhteistä kun nimi. Samapa tuo.

Testattu:	C-64, ST, Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
	Nnirvi

Urheilupeli	Mandarin	Amiga, ST

Lombard RAC Rally

Tiukka mutka vasempaan ja sataa oikeaan on tunnelman nimi Mandarin Softwaren rallisimulaatiossa. Kyseessä on ihka oikea Englannin RAC-ralli kaikkine pikataipalineen. Pelaaja istuu turvassa Ford Cosworthin takapenkillä ja yrittää ohjata sitä parhaan kykynsä mukaan vaikka etupenkin rallikuski peittääkin osan näkymästä. Kartanlukijan nuotit ovat katsekontaktin päässä ja matkan edistyminen näkyy reittikartalla etenevänä sinisenä viivana.



Ajotekniikka noudattaa tuttua tikun renkutusta ja vaihteiden kepittämistä. Peli on vaikea, suositusaikojen lyöminen pikataipaleella edellyttää täysillä paahtamista ja kartta tuntuu pitävän kutinsa siinä missä kuvaukset Loch Nessin hirviöstäkin. Ainoa tapa selvitä kunnialla eri reiteistä on ajaa niitä kunnes ne osaa ulkoa.

Itse ralliin osallistumisen edellytyksenä on kaikkien viiden etapin selvittäminen ja ainakin yksi kolmen parhaan joukkoon sijoitus. Siinä saakin tehdä tovin töitä hikipäissä,

kun yrittää selvitä ehjänä maaliin. Tien kulkua voi usein vain arvailla, joten auton kanssa tulee vietettyä aikaa pellon puolella kuin maanviljelijä ikään. Puut ja muut isommat esteet katkaisevat matkanteon hetkeksi ja tuulilasi sanoo vienosti "kilin".

Lombard Rallye muistuttaa ajotuntumaltaan kuuluisaa Test Driveä, mutta rallisimulaatio on monipuolisempi ja kulutusta kestävämpi tuote. Vuoristo-osuuksia lukuunottamatta reitit tuntuvat äkkiseltään liian vaikeilta. Pelin demo-moodi räpsähtää kovin herkästi päälle ja siitä ei poistuta ainakaan Amiga-versiossa kuin buuttaamalla kone uudestaan.

Lombard Rallye puolustaa paikkaansa autopelifanaatikon arkistoissa, mutta helppoa huvia etsivät älkööt vaivautuko. Turbo Trax on edelleen vuoden paras kilpa-ajosimulaattori.

Grafiikka:	7
Äänet:	6
Peliajatus:	8
Pelattavuus:	6
Yleisarvosana:	✱✱✱

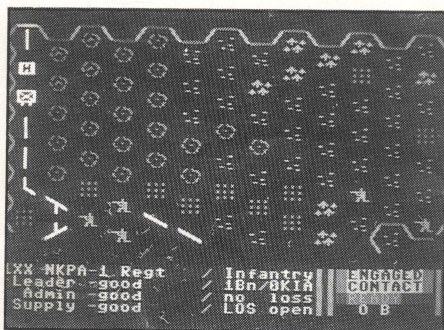
Markku Alanen

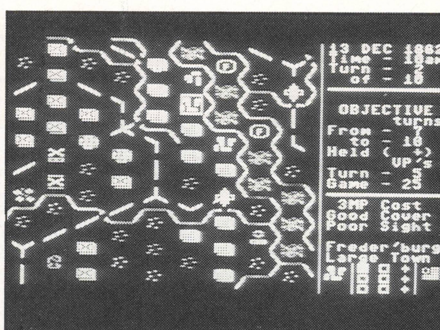


Strategiapeli | **SSG** | **C-64, Apple II**

MacArthur's War

The American Civil War Part II





Lentääkö SSI:n veri kun SSG tulee taistelukentälle? Kamppailu SSI vastaan SSG jatkuu australialaisen SSG:n uusimpien tuotosten myötä. Mutta nämäpä eivät pärjääkään kentällä kovin mainiosti: parempiakin pelejä on.

MacArthur's War sijoittuu Korean sotaan 1950—1951 ja sisältää tästä sodasta yhdeksän ratkaisutaistelua. SSG:n tuttuun tapaan pelin ohjeet eivät ole kovin ihastuttavat: esimerkkipeli, jossa opastetaan miten pelata ensimmäinen kierros läpi, ja tämän jälkeen roppakaupalla menuselvityksiä. Parasta ohjeissa ovat mielenkiintoiset selvitykset kunkin skenaarion taustasta sekä siitä, miten historiallisesti kaikki tapahtui.

Pelattuani aikani jotain tuntui jäävän puuttumaan, mutta en kyennyt paikallistamaan mitä se oli. Minun tarpeitani ei MacArthur's War kykene täyttämään, vaikka en sitä huonoksikaan peliksi voi väittää.

The American Civil War on muissa suhteissa identtinen MacArthur's Warin kanssa, paitsi että se tapahtuu USA:n sisällissodan aikana. Menuja on hieman muuteltu, kartat ovat erilaiset ja mukana ei luonnollisesti ole ilmatukea tai panssareita.

SSG käyttää joka pelissään samankaltaista menusysteemiä, joten vanhat konkarit kahlaavat pelin syvyyksiin ilman vaikeuksia. Ensikertalaiselle SSG:n pelisysteemi saattaa olla hämäävä: kaikki käskyt annetaan erilaisista menuista eikä yksikköjä liikutella yksikkökohtaisesti heksaruutu kerrallaan vaan niille annetaan tietty tavoite jonne pyrkiä. Järjestelmä tietysti nopeuttaa ja helpottaa peliä huomattavasti, mutta oman otteen tunteminen pelissä on jäänyt pois.

SSG-peleissä on silti oma viehätyksensä ja monipuolisuuttakin on rutkasti. Totutusti mukana ovat niin Warplan kuin Warplantkin, käskyt eivät rajoitu pelkkään liikkumiseen ja hyökkäämiseen, yksiköitäkin on usean tyyppisiä, mutta Sitä Jotakin ei vain ilmaantunut minun pelatessani. Nautin suunnattomasti enemmän SSI:n Shilohin, Rebel Charge at Chickamaugan ja muiden saman yhtiön sisällissota-aiheisten pelien peluusta. Niissä on omaa sisä(ll)istä syvyyttään, joka näistä molemmista peleistä puuttuu.

SSG-fanien ei tarvitse tulla huitomaan kurkkuani atraimilla, sillä vihannesrukka on täysin syytön. Niin MacArthur kuin TACW:kin ovat hyviä pelejä, ne eivät vain ole oman makuni mukaisia. Odottakaamme kunnes Interstelin Empire ilmaantuu kuusnelkulle, silloin riemu repeää. Olen viettänyt aikaani Amigani edessä yli 150 tuntia pelaten kyseistä peliä, joten peli on taatusti odottamisen arvoinen C-64:n omistajille.

	MacArthur	**TACW**
Grafiikka:	6	6
Pelattavuus:	8	8
Kiinnostavuus:	7	8
Ohjeet:	8	8
Kokonaisuutena:	✱✱✱	✱✱✱
Testattu:	C-64	
Pelien pituus:	1h —	

Jukka O. Kauppinen

Ampumapeli | **Loriciels** | **Amiga, ST**

Mach-3

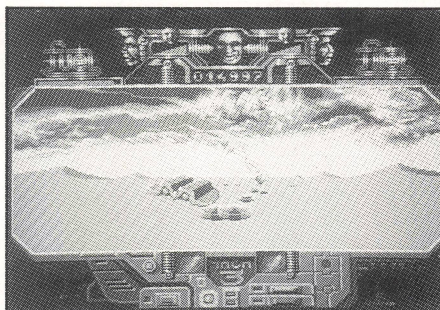
Gallialaisilla on tapana tehdä asiat hiukka hervottomasti rankalaisittain. Mach-3 on heidän näkemyksensä lentosimulaattorille olennaisista asioista. Tärkein tietysti ensin eli latauskuvassa cicciolinamaisesti veikistelevä amatsooni motivoi lentäjäsankaria antamaan kaikkensa pelin koitoksessa. Kun neitsykäiselle on vielä suotu seksikkäin ääni, mitä Amigan puhesyntikasta on milloinkaan maaniteltu esiin, niin galli tuskin valittaisi vaikka itse peli olisi Space Nirvaders -klooni.

Asioiden esteettisestä puolesta vähemmän kiinnostuneille kerrottakoon lohdukkeeksi, että Mach-3 on varsin tiukkatempoinen ampumapeli. Pelaaja istuu niin maan vietävästi vipeltävän rynnäkkökoneen ohjaimissa ja tulittaa vekkulisti kaikkea vastaan viuhuvaa. Näkövinkkeli on piristävän poikkeuksellisesti koneen takaa siten, että ilmaalus näkyy kokonaisuudessaan kuvaruudulla.

Aluksen käsittely ei edellytä lipsumattoman liipasinsormen lisäksi muuta kuin ilotikun heiluttamista päälmansuuntiin. Ainoa

vaikeus on siinä, että koneen nokka painuu alas, kun tikkua vetää itseensä päin. Tiukan aikan tullen satojen lentotuntien ehdollistamat selkärangan lihakset pyrkivät itsepäisesti noudattamaan ikimuistoista, edelliselle käänteistä logiikkaa.

Tykitettävissä löytyy sekä maassa mouruavia että ilmassa operoivia korkean teknologian tuotteita. Bonuksena pääsee räiskimään pimeässä leijuvia irtopäitä. Grafiikka on keskinkertaista parempaa ja taistelun äänet turruttavan tuttuja. Mutta lopussa kiitos



seisoo! Kun olet vetäissyt viimeisen kerran ohjaimesta koneen nousuun ja törmännyt maanuoliaisiin (on se niin väärin), korvaasi kuiskataan kutkuttavasti Game Over ja kaikki on taas annettu anteeksi.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kuiskaukset:	10
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

Markku Alanen

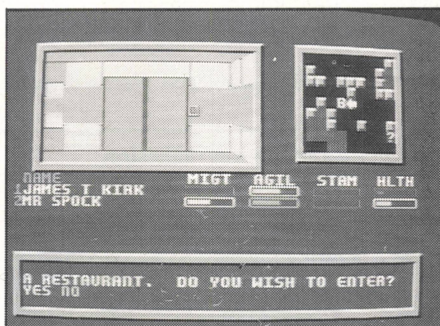
Roolipeli	Electronic Arts	C-64

Mars Saga

Kun helvetti on täynnä kuolleet kävelevät maan päällä...ups, kun Maan vankilat ovat täynnä vangit kävelevät Marsin päällä. Näin asutettiin Australia ja näin tullaan asuttamaan Electronic Artsin mukaan myös Mars.

Mars Saga on roolipeli, joka vaihteeksi sijoittuu tulevaisuuteen. Pelaajan alus teki pakkolaskun Marsiin, murskaantui ja rahat ovat loppu. Kotiin on niin ikävä, että hänen on pakko hyväksyä tarjottu tehtävä ja tutkia miksi yhteydet Prosceniumiin, Marsin suurimpaan kaupunkiin ovat katkenneet. Matkalla pelaaja tutustuu viehättäviin marsilaisiin elämänmuotoihin, ehkä lähemmin kuin haluaisikaan. Joka tapauksessa tehtävän suorittaminen on ainoa tie pois tältä kurjalta planeetalta.

Mars Sagan takaa löytyy vanha tuttu Westwood Associates. Saga ei vaihteeksi olekaan Ultima-kopio eikä edes Bard's-kopio, vaan miellyttävä järjestelmä, joka näyttää ympäristön paitsi kolmiulotteisena niin myös kätevänä karttana. Lisäksi Mars Saga on muutenkin harvinaisen pelattava. Näppäimistöön ei tarvitse koskea ja suurin osa pelistä on koko ajan muistissa, joten levyasema pyörii harvinaisen harvakseen.



Pelaaja aloittaa pelin yksin, mutta voi värvätä lisää porukkaa pelin edistyessä. Jokainen hahmo voi oppia taitoja 21 eri taidon ryhmästä. Taitoa löytyy aina erilaisten aseiden käytöstä hakkerointiin. Onpa Mars Sagassa oma boxikin. Pelaajien arvot näkyvät numeroiden asemasta pylväinä.

Taisteluosuus on erittäin mielenkiintoinen. Sen voi jättää kokonaan tietokoneen huoleksi tai tapella itse. Taktisessa taistelussa hahmoille annetaan komentojono, jota he yrittävät parhaansa mukaan toteuttaa. Taistelijat on kuvattu ylhäältä ja animoitu. Suoraan sanoen Mars Sagan taistelumekanismi on yksi parhaita kohtaamistani.

Mars Saga on todella erinomainen roolipeli, joka ei hukuta pelaajaa mittavaan optioröykkiöön, mutta on siitä huolimatta tarpeeksi monipuolinen, ettei puuduttava samankaltaisuus ala rasittaa. Sopii myös aloittelevalle roolipelaajalle.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	9
Pelattavuus:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

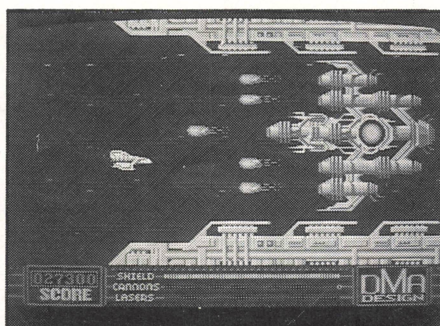
Nnirvi

Ampumapeli	Psyclapse	Amiga, ST, C-64

Menace

Psyclapse, joka on itse asiassa vanha tuttumme Psygnosis, putkauttaa muutaman kuukauden raskaanaolon jälkeen markkinoille terveen tuhoamispelin, jota voitaisiin kuitenkin kutsua ei-toivotuksi lapseksi. Vaikka päällisin puolin pelissä ei ole liiemmin moittimisen varaa, sen teema potkaisee alkuinnostuksen nopeasti mäkeen.

Menace on tuiki tavallinen räiskimispeli, jolle voitaisiin omaperäisyydestä antaa pyöreä nolla. Mutta koska se on shoot'em-up, niin sellaisena se täytyy myös arvostella. Eli: pelaajan tehtävänä on lennellä Draconian kuuden puolustusjärjestelmän läpi aiheuttaen samalla mahdollisimman paljon tuhoa ja hävitystä, että perässä tulevat varsinaiset



hyökkäysjoukot eivät enää kohtaisi vastarintaa. Vallalla olevan kaavan mukaan matkan varrella voi keräillä lisäaseistusta ja muuta kivaa.

Psygnosiksen tapaan toteutus on ensiluokkaista. Musiikki pauhaa mukiinmenevästi ja pelattavuuskin on kohdallaan. Grafiikasta voi mainita sen verran, että käsikirja väittää pelissä olevan 64 väriä näytössä yhtaikaa. En olisi kyllä huomannut, jollei käsikirja olisi sitä kertonut.

Menace on siis aivan kiva peli. Sitä rasittaa vain teeman tavanomaisuus ja yksitoikkoinen pelitempo. Valitettavasti tällaisia pelejä tehdään niin kauan kun niitä ostetaan.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

Petri Teittinen

Urheilupeli	Microprose	C-64

Microprose Soccer

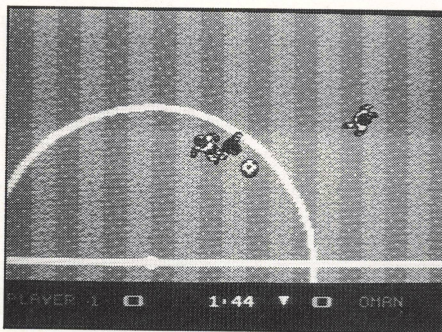
Jjjjja kaunis syöttö keskikenttämieheltä keskushyökkääjälle, joka etenee voimakkaasti kohti vastustajan rangaistusaluetta. Maalivahti näkee uhkaavan tilanteen ja syöksyy vastaan pienentäen samalla mahdollista maalintekokulmaa. Mutta juuri ennen kontaktia hyökkääjä potkaisee kevyesti pallon alle nostaen sen maalivahdin ulottumattomiin, kiertää itse hölmistyneen maalivahdin ja suorastaan lapsellisen helposti upottaa nahkakuulan verkon perukoille. Kansa hurraa ja niin hurraan minäkin, sillä kyse on C-

64:n parhaasta futispelistä!

Jalkapallo lienee kaikille tuttu laji. Sen kääntäminen tietokoneelle ei ole maailman vaikein asia, muttei helpoinkaan. Sensible Software on onnistunut kerrassaan loistavasti ja ahtanut suunnattoman määrän tavaraa C-64:n piskuiseen muistiavaruuteen..

Aivan ensimmäisestä valikosta alkaen pelaajaa nuoleskellaan käyttäjäystävällisyydellä ja valintojen runsaudella. Voit vaikuttaa peliaikaan, pukujen väreihin, kierrepotkujen voimakkuuteen (kyllä, kiperä jenka hämää parhaimmankin maalivahdin), säähän (liukutaklaaminen märällä kentällä tuottaa hupaisia tuloksia) ja moniin muihin asioihin.

Grafiikka hivelee silmämunia ja onpa peliin mahdutettu mahdollisuus valita väri- tai mustavalkoversio, jos käytettävissä ei ole kuin mustavalko-TV. Muista peleistä poiketen on pelialue kuvattu suoraan ylhäältä.



Pikku miinus: pelin tiimellyksessä on joskus vaikea erottaa, kumpi pelaajista on kumpi. Jos kuulostaa sekavalta, sitä se hittovie joskus onkin.

Sensible-tiimin uusi jäsen Martin Galway ei ole venyttänyt itseään äärimmilleen, itse asiassa musiikin kytkee mieluusti pois päältä. Pelin aikana esiintyvissä efekteissä ei ole valittamista. Pelattavuus kuitenkin ratkaisee, ja sillä alueella MicroSoccer loistaa. Monenlaiset potkut sekä kulkusuunnan mukaan vaihtuvan kontrollisysteemin oppii muutaman pelin jälkeen auttavasti ja kokemuksen karttuessa nopeasti.

Näillä näkymin MicroSoccerille ei ole vastusta. Lähitulevaisuus näyttänee, onko Emlyn Hughesin International Footballissa ainesta haastajaksi.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	9
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	✻✻✻✻✻

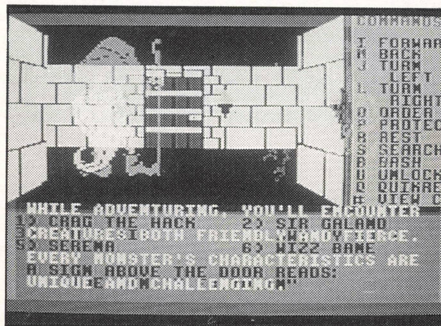
Petri Teittinen

Roolipeli | **New World Computing/Activision** | **IBM-PC, C-64**

Might and Magic Book One: Secret of the Inner Sanctum

Roolipelejä työntyy nykyään markkinoille sitä vauhtia, että ihan hirvittää. Onneksi Might and Magic kuuluu sinne parempaan päähän, vaikkei vedäkään vertoja Ultima V:n ja Bard's Tale III:n kaltaisille namipaloille.

Might and Magic sijoittuu klassiseen fantasiamaailmaan, jossa on kaupunkeja, maaseutua ja luolastoja. Kaikki on toteutettu samalla sokkelotekniikalla, joka muistuttaa lähinnä Alternate Realityn kaupunkiosaa. Jopa metsien puut seisovat suorissa riveissä.



Taistelut hoidetaan tekstiruudulla, mutta melko realistisesti. Takana olevat hahmot ovat suhteellisen suojassa ja voivat loihtia tai käyttää esimerkiksi jousta rauhassa. Jos taistelijat kaatuvat, viholliset pääsevät puolustuslinjan läpi. Myös marssijärjestyksen käyttö luolissa liikuttaessa lisää realismia.

Hahmot eivät kuitenkaan välttämättä kuole, kun he kaatuvat. Outoa sinänsä, sillä yleensä yhden yön uni ei riitä palauttamaan hit pointseja nollasta maksimiin. Hmmmmm.

Might and Magic vaikuttaakin enemmän juonensa monipuolisuudella kuin teknisellä toteutuksellaan. Hämärät viestit ja muut mysteerit vaativat todella aivotyötä auetakseen. Roolipelifanaatikolle tätä voikin vielä suositella, mutta en minä tätä ainoaksi roolipelikseni huolisi. Parasta koko pelissä on sen pieni mutta kattava ohjekirja, josta moni muu alan yrittäjä voisi ottaa mallia.

Grafiikka:	7
Äänet:	5
Kiinnostavuus:	8
Ohjeet:	10
Yleisarvosana:	✻✻✻

Jyrki J. J. Kasvi

N



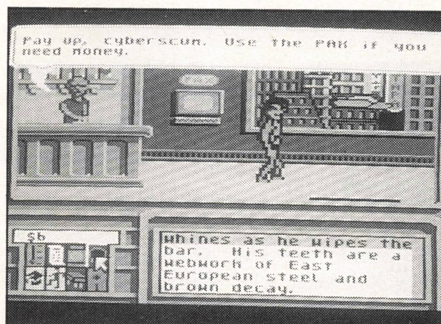


Roolipeli | **EOA** | **C-64, Amiga, PC**

Neuromancer

William Gibsonin esikoisteos Neuromancer on noussut kulttikirjaksi sitä mukaa kun se on napannut kaikki mahdolliset palkinnot, joita tieteiskirjalle voidaan myöntää: Hugon, Nebulan ja Philip K. Dickin muistopalkinnon. Nyt siitä on tehty myös tietokonepeli, ja elokuvaa filmataan täyttä päätä. Onneksi edes suomalaiset kirjankustantajat ovat pitäneet päänsä kylmänä eivätkä ole erehtyneet julkaisemaan tätä cyberpunkin perusteosta suomeksi (nirsknarsk!, kirskuvat hampaat).

Neuromancer on lisenssipeliksi siitä erikoinen, että se ei edes yritä toistaa itse kirjan juonta. Tapahtumat vain sijoittuvat Gibsonin luomaan saasteiseen cyberpunk-tulevaisuuteen, jota hallitsevat Hosakan, Maas Biolabsin ja Hitachin kaltaiset megakorporaatiot. Kasvihuoneilmiö jäytää, eikä ihmishenki ole elinten jälleenmyyntiarvoa kalliimpi.



Todellisen maailman lisäksi on olemassa niin kutsuttu cyberavaruus — tietokoneverkko, johon kaikki maailman tietokannat, tietokoneet ja tekoälyt ovat yhteydessä. Myös pieni ihminen pääsee cyberavaruuteen kytkemällä päätteensä plugin korvansa takana olevaan pistokkeeseen. Tietokannat on kui-

tenkin suojattu asiattomia tunkeutujia vastaan. Cyberavaruudessa käydäänkin jatkuvaa sotaa suojausohjelmimen eli jään ja hakkereiden jäänsärkijäohjelmien välillä. Jos ihmisaivot voidaan kytkeä tietokoneeseen, niin myös tietokone voi kytkeytyä ihmisaivoihin...

Neuromancer on King's Quest -tyyppinen roolipeli, jota on terästetty cyberavaruusjaksoilla ja tietokantapalveluilla. Päähahmo on yksinäinen hakkeri, jonka kaverit alkavat yksi kerrallaan kadota. Vastaus piilee jossakin cyberavaruuden sokkeloissa, mutta kun pääte on pantattu ja käteiskortilla vaivaiset kuusi uutta jeniä, niin ei paljon naurata... Jostakin pitäisi saada lisäkortteja aivoihin, ja kun keuhkotkin on jo myyty, ei kai auta muu kuin antautua Hitahille koekaniiniksi.

Pelinä Neuromancer ei yllä kirjan tasolle, mutta kipeän huumorin ja Gibsonin ystäville sitä voi silti suositella pienin varauksin (C-64-version neljä levykkeenpuoliskoa ja tahmaisuus).

Testattu:	C-64
Grafixsoftwarez:	9
Muzaksoftwarez:	8
AI-softwarez:	10
Biz:	****

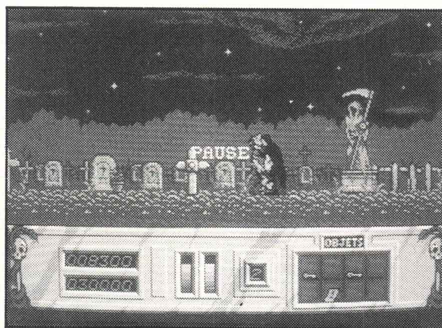
Jyrki J. J. Kasvi

Toimintaseikkailu	Ubisoft	ST (Amiga, C-64 tulossa)

Night Hunter

Eivätpä neitsyet ole enää turvassa, sillä kreivi Dracula on noussut haudastaan ilman veren makua suussa. Voi näitä vapaamielisiä rappion aikoja: Draculan hampaisiin ei naista löydy, vaan uhrit ovat raavaita miehiä. Tähän ei urakka rajoitu, sillä kreivi joutuu keräämään joka kentästä viisi avainta ja kolme käsikirjoitusta, jotta pääsee seuraavaan ja loppujen lopuksi saa kerättyä viisi medaljonkia, jolloin tasapaino Hyvän ja Pahan välillä horjahtaa jälkimmäisen eduksi. Eli ei mitään hirveän erikoista.

Night Hunter ei ole hassumpi peli köyhähköstä perusideastaan huolimatta, sillä vampyyriperinteitä on kunnioitettu. Dracula osaa muuttua paitsi lepakoksi myös sudeksi (ihmissellaiseksi) ja lisäenergian hankintamuoto on veritankkaus digitaalisten Slurpäänien säestyksellä. Lerpahtaapa tyhjiinimetty uhri vielä hilpeäksi luukasaksi. Turhaa luulla vampyyrinkaan eloa turhan huolettomaksi. Muun muassa jousimiehet, kirvesmiehet, paalukommandot, noidat (?), papit ja itse Van Helsing yrittävät muuttaa elävää kuollutta kuolleeksi kuolleeksi. Kentät kätkevät kavalia ansoja ja bonusvaikeutena Draculan täytyy löytää lepopaikka ennen auringonnousua.



Toteutus tekee pelin. Laadusta kertoo jo Night Hunterin tunnusmelodiana soiva samplattu pätkä Bauhausin kappaletta "Bela Lugosi is dead". Näinä tekopirteän pelimusiikin aikoina moinen säväyttää korvaa. Niin kreivi kuin elävätkin olennot on animoitu verevästi, ja erittäin atmosfääriset taustat, äänet ja pikkutouchit antavat pelille pontta. Vertakin näkyy.

Itse asiassa pidän Night Hunterista ihmeen paljon. Syy löytynee mahdollisuudesta pelata pahaa poikaa ihan kunnolla. Sen enempää jaarittelematta ja muutenkin lyhyttä yötä hukkaamatta taidankin taas raadella talonpojan ja kupata pari pappia. Sen jälkeen erä Night Hunteria maistuu taas.

Testattu:	ST
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Kreivi Nicula



Urheilupeli	Titus	Amiga, ST, PC

Off Shore Warrior

Titus on vaihtanut ajokkia autosta turbotuuppariin, jolla pasifistit purkavat aggressioitaan tulevaisuuden maisemissa. Suurilla järvillä järjestetään vuosittain kilpailut, joihin pelaaja ottaa osaa ohjaamalla kokonaisuudessaan takaapäin kuvattua venettä radalla, jota reunustavat karikot ja päälle tunkevat kilpailijat. Veneissä on jokunen raketti, joita voi käyttää itseään parempien ajajien takaapäin napsimiseen.

Grafiikka on erinomaista, ei mitenkään häikäisevää, mutta ammattitaidolla tehtyä. Äänipuolikin pelaa yhteen pelin luonteen kanssa, joten teknisenä suorituksena liikutaan hyvän pelin rajoilla. Kokoelmien kartuttajaksi Off Shore Warriorin nostaa Suomen esiintyminen pelissä ja veneilypelien harvalukuisuus. Joskus pienet pärinät pitkin Suomenlahtea piristävät kummasti.



Tosi hyvää moottoriveneilypeliä ei vain ole näkynyt, joten siinä voisi olla sauma nopealle koodin vääntäjälle. Itseasiassa erilaisista autopeleistä voisi valmistaa veneilyversiot. Kauppa kävis kuin naapurin katiskalla.

Grafiikka:	8
Äänet:	7
Peliajatus:	7
Pelattavuus:	7
Yleisarvosana:	***

Markku Alanen

Ampumapeli	Ocean	ST, Amiga, C-64, Spe, Ams, PC

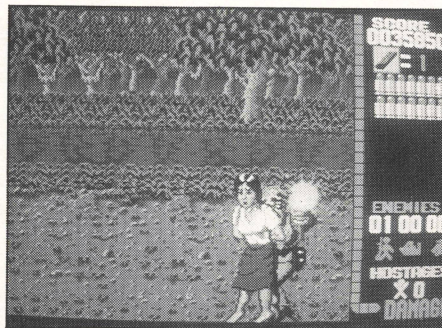
Operation Wolf

"Mie on Rokan Antti ja hää, hää o Operaatio Sus." Operation Wolf, erittäin suositun peliautomaatin kotiversio kuului ehdottomasti joulun -88 odotetuimpiin peleihin .

Operaatio Susi tähtää sotavankien vapautukseen. Ruutu scrollailee hiljakseen yli eri-

laisten näkymien ja sotilaita, tankkeja sun muita poukkoilee näkyviin. Pelaaja tilittää sisimpäänsä luotettavalla M-16-rynnärillään, jossa on ilmeisesti 30 mm sinko piipun alla (terkkuja Tony Montanalle), sillä raketitkin kuuluvat aseistukseen. Viholliset ammuskelevat kohti ruutua, ja vahinkoilmaisin nousee, nousee... Voiko tämä olla voimakaksikon loppu?

Atari ST ja Amiga hallitsevat grafiikan siinä määrin, että niiden Susi on imuroitu suoraan kolikkoautomaatista. Versiot ovat muuten identtisiä, mutta Amiga voittaa huomattavasti kauniimmalla scrollillaan ja paremmilla äänillään. Jatkuva ja todella huonosti suunniteltu levyjen vaihtelu tosin rassaa, eivätkä pitkät latausajat, etenkin Amigassa, varsinaisesti riemastuta. Kuitenkin, pelaaminen hiiren kanssa on erinomaisen mukavaa



ja on hyväksyttävä vaihtoehto alkuperäiselle UZIlle. Todella nautittava jouluhenkinen väkivaltaeepos.

Eikä ole kuusnelosversiokaan hassumpi.

Grafiikka on aivan hyväksyttävää, ja ainoa nirisemisen aihe pakollisen multiloadin lisäksi on käytännön pakko käyttää joystickia. Ohjelma tarjoaa mahdollisuuden käyttää NEOSin hiirtä, mutta kenelläpä sellainen on? Peli reagoi joystickin käyttöön helpottamalla peliä, mikä onkin aivan oikein. 16-bittisten tasolle ei luonnollisestikaan kyllä päästä.

Operation Wolf ei nimestään huolimatta ole susi, vaan kuuluu niihin harvinaisiin kohupeleihin, jotka kestävät ennakko-odotusten paineet.

Testattu:	**C-64, ST, Amiga**
Grafiikka:	**8(9)**
Äänet:	**8(9)**
Kiinnostavuus:	**9**
	Nnirvi

Urheilupeli | **U.S. Gold** | **Amiga, ST**

Out Run

Out Run! Ferrari Testarossan moottorin jylinä kimpoaa kuumasta asfaltista ja sekoittuu pelkääjänpaikan blondin tukan kahinaan tuimassa ajoviimassa. Keskiviiva vilisee renkaiden alla ja muutenkin on hauskaa.

Erittäin suosittu kolikkopeli Out Run on kotikoneversiona tuttu jo viime vuodelta, jolloin ilmestyivät heikot kasibittikäännökset. Se ei kuitenkaan estänyt niistä tulemasta massiivisia hittejä. Nyt Out Run on saatavissa myös koneissa, joiden teho riittää jo kunnon käännökseen. Eipä ihme että että ST-Amiga-versiot ovatkin kuin eri peli.

Out Runin ST-versio on ollut olemassa jo yli puoli vuotta ja myi valtavasti. Eipä siis ihme että U.S. Gold päätti kuin päättikin julkaista myös upouuden ja jopa parannellun Amiga-version. Miksi jättää myyntivoittoa keräämättä?

No mitkä ovat erot kasibittiversioihin verrattuna? Grafiikkahan se ensimmäiseksi silmään pistää ja vihdoinkin se on kelvollista.



Pitkästä aikaa ei Amiga-versiota ole imuroitu ST:stä, vaan jo ST-versiossa hyvää grafiikkaa on vielä venytetty kohti kolikkopelin tasoja. Kaikella on kuitenkin hintansa: Amigan grafiikka ei liiku läheskään yhtä pehmeästi kuin ST:ssä.

Suurin miinus grafiikassa on animaation puute. Autonrenkaat eivät pyöri, tytön tukka ei liehu ja ympäriajossa ei tyttösen sormi heilu. Kumpikin versio paitsi latautuu hienolla 1541-emulaatiolla, myös pelin aikana latailee ikävästi lisäradanpätkiä, mutta ainakin risteykset ovat tällä kertaa mukana.

Äänissä Amiga odotetusti loistaa. Erittäin dramaattinen samplattu pätkä toivottaa pelaajan tervetulleeksi Out Runiin, hyvät versiot pelimusiikista raikuvat ja renkaat kirskuvat (tosin pikkuisen aneemisesti) Testarossan kiitäessä kuin punainen nuoli pitkin highwayta. Taustamusiikin saa itse valita ja efektejä riittää. ST-versiossa on vain renkaiden kirskunta, ja musiikki vaihtuu radan vaihtuessa.

Vaikkei 16-bittisten tehoa hyödynnetäkään loppuun saakka Out Run -fanit saavat vihdoinkin vastineen rahoilleen. Kaikista Out Runin versioista on Amigan paras, ST-version paremmasta pelattavuudesta huolimatta, SE versio.

Testattu:	**Amiga, ST**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******
	Nnirvi

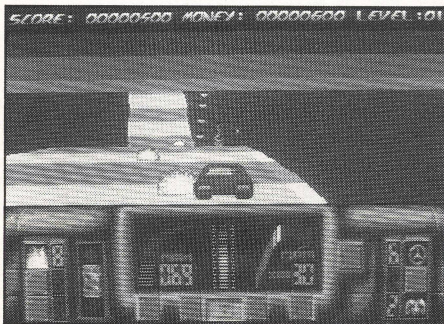
Ampumapeli | **Elite** | **C-64, ST, Amiga, Spe, Ams**

Overlander

Erich von Dänikenin erään teorian mukaan maapallon ulkopuolinen äly johtaa ihmiskunnan kehitystä ohjelmoimalla uudet ideat etukäteen ihmisen geeneihin. Tästä johtuu että suuret keksinnöt tehdään usein samaan aikaan eri puolella maapalloa. Nähtävästi uudet peli-ideatkin kuuluvat pakettiin, sen verran ripeästi ovat "ajetaan ja ammutaan"-pelit lisääntyneet.

Tosin oikeudessakin on jo todettu, että Overlander oli olemassa käsitteenä jo ennen kuin Road Blastersia oli edes kolikkopelinä. Näin saattaa ollakin, sillä peli poikkeaa edukseen normaaleista RB-klooneista.

Overlander sijoittuu Mad Max -tyyppiseen tulevaisuuteen, jossa vain rankimmat kuskit



uskaltavat kuljettaa tavaraa läpi rosmojen kontrolloimien teiden. Laillisesta lastista saa vähemmän hintaa kuin laittomasta, mutta onpa riskikin pienempi. Ajopalkan voi käyttää polttoaineen ja lisäaseiden ostoon. Muuten Overlander muistuttaakin suuresti Roadblastersia, erona huomattavasti toimivampi grafiikka. Tie ei ole mikään suora pätkä, vaan mäkinen, kumpuileva maasto ja pelissä jopa tulee tunne, että auto liikkuu.

Overlanderin pahin vika on formaatin monotoonisuus. Jos idea Outrunin ja ammuskelun yhdistelystä kiinnostaa, hakkaa Overlander kilpailijansa kuin Schwarzenegger kääpiöitä, mutta enämpi monimutkaisesta toiminnasta kiinnostuneet käyttänevät ohituskaistaa.

Testattu:	**ST, C-64**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******
	Nnirvi

P

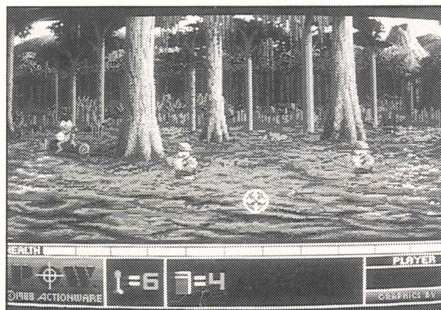


Ampumapeli	Actionware	Amiga

P.O.W.

Mistähän lienee P.O.W. lyhennys? Prisoner Of War? Poor man's Operation Wolf? Ken tietää, mutta meitä punaverisiä amerikkalaisia ehkä vähän riepoo se tapa, jolla vihollinen kohtelee vangiksi jääneitä poikiamme. Lähetämmepä jonkun noutamaan heidät pois ja tapamme matkan varrella kaikki, etenkin jokaisen joka vinkuu jotain Rambo II:sta.

Peli koostuu kentistä, jossa miehet, tankit, helikopterit, apinat ja muut viidakon ekosysteemiin olennaisesti kuuluvat oliot juoksentelevat ja ammuskelevat kohti kuvaruutua. Tällöin pelaajan elinvoimaa symboloiva palkki pienenee kunnes joskus loppuu ja pelaaja kuolee (muttei ihan oikeesti, pelissä vaan). Sopivan ajan hengissä pysymällä voi



sankari valita seuraavan etapin.

Ammuskelu ei ole yksipuolista, vaan pelaaja voi hiiren avulla ja erittäin tyydyttävien ääniefektien säestyksellä rei'ittää kasapäin vihollislihaa, kunhan pitää huolen ettei osu sotavankeihin tai eläimiin. Pisteet siitä laskevat. Samalla tekniikalla kerätään ensiapupakkauksia, ammuksia ja raketteja.

P.O.W.issa voi käyttää Actionwaren markkinoimaa valopistooliakin, minkä Lontoossa testasin ja kivaa oli. Ei kuitenkaan niin kivaa että päätyisin myönteiseen ostopäätökseen. Peliä olisi auttanut jos grafiikkaa olisi hiottu huomattavasti enemmän, se vain tekee tehtävänsä muttei pahemmin säväytä.

Kyllähän P.O.W. on ihan pelattava peli, kiitos digitoitujen kuolinhuutojen ja konekiväärin nakutuksen, mutta Operation Wolfin 16-bittiversio näyttää sen verran lupaavalta että lienee syytä maltaa vielä tovi.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**7**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

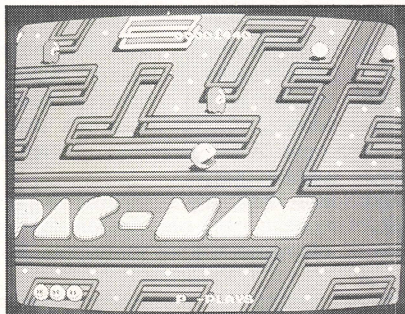
Taito- ja toimintapeli	Grandslam	Amiga, ST, Spe (tulossa C-64, Ams)

Pacmania

Vanhoista pelisankareista juuri Pacman on voimallisimmin tekemässä comebackia. Pitkän tauon jälkeen Pac oli pääosassa mukavassa Paclandissa ja nyt palaa askeleen lähemmäksi juuriaan Pacmaniassa.

Pacmania on nykyaikaistettu Pacman-klooni. Ideana on edelleen kompata sokkeloita, syödä pillereitä ja väistellä pacdieetillä olevia haamuja. Voi haamuja, jos Pac ehtii napata voimatabun. Silloin syötävästä tulee syöjä, joka nirsona keltaisena pallona kuitenkin jättää silmät lautasen reunalle.

Onhan Pacmaniassa uuttakin. Grafiikka on muutettu kolmiulotteiseksi ja Pac pystyy hyppäämään ahdistelevan haamun yli. Haamutkin ovat nauttineet pullon Artificial Intel-



ligence Vitosta (AIV) ja tarjoavat kovan vastuksen Pacille.

Grafiikka pelissä on erinomaista, mikä ei sinänsä ole ihme, koska se on imuroitu suoraan Namcon kolikkopelistä. Peli täyttää koko kuvaruudun ja ehkä juuri siitä syystä on poikkeuksellisen hyvän näköinen. Mukavat melodiat säestävät pillerien syöntiä, joten pikkuhiljaa Amiga näyttää lunastavansa suureellisia lupauksiaan. ST:n sinänsä oiva grafiikka ei samalle asteelle pääse, koska pelialue on ratkaisevasti pienempi. Kuusnelosessakin vielä näyttää Pacmania hyvältä.

Pacman on itse asiassa ollut kova idea aikoinaan, sillä tämä yksinkertainen idea puree vielä nykyäänkin. Kuinka kauan se jaksaa viehättää onkin eri asia, joten kannattaa harkita ennen kuin kantaa kauppaan Pacmania.

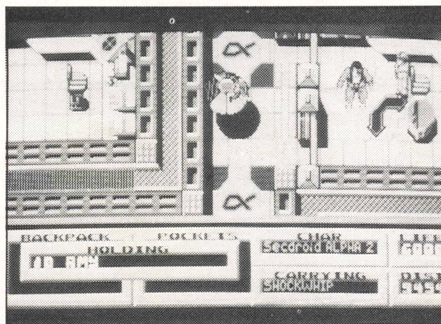
Testattu:	**Amiga, ST, C-64**
Grafiikka:	**10**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	****

Nicman

Toimintaseikkailu	Firebird	Amiga, C-64, ST, Spe, Ams

Pandora

Avaruuslaiva Pandora rakennettiin 1990-luvulla. Sen miehistö koostui ihmisistä ja droideista. Sen tarkoitus oli pitää miehistö elossa monivuotisen tutkimuksen ajan. Alusta kontrolloi seitsemännen sukupolven tietokone Pandora, jonka mukaan alus oli saanut nimensä. Pandoran rakentajien tarkoituksena oli tehdä sellainen tietokone, jonka veroista ei olisi eikä tulisi. Jokin meni kuitenkin vikaan ja avaruuslaiva purjehti yhä kauemmaksi, eikä mitään viestejä enää kantautunut maan pinnalle.



Nyt 2100-luvulla tiedemiehet ovat taas tavoittaneet Pandoran tutkiinsa. Yhä varmemmin näyttää siltä, että Pandora ei ole enää menossa kauemmaksi maasta, vaan on tulossa kiihtyvällä vauhdilla maata kohti. Hätääntyneet suurvaltajohtajat lähettävät sukkulan Pandoraa vastaan ottamaan selvää onko siitä vaaraa maapallolle.

Pelaajan tehtävänä on maapallon edustajana telakoitua Pandoralle ja tutkia tilannetta. Jos jotain hälyttävää on tekeillä, pelaajan on saatava todisteita vihamielisen elämänmuodon olemassaolosta.

Pelin alkaessa maan lähetti seisoo Pandoran telakoitumispisteessä. Vastaanottoupseeri kysyy henkilöpapereita ja kun niitä ei ole, lähetti pamauttaa upseerin hengiltä ja ottaa hänen paperinsa. Henkilöpapereita on

useita erilaisia, ja niillä pääsee aluksen eri osiin.

Pandora on todella iso alus. Siellä on useita henkilöitä sekä robotteja ja droideja, joista osa on jo valmiiksi kuolleita. Pelaaja voi keskustella muiden kanssa, tapella voimiensa mukaan ja ottaa kuolleilta henkilöiltä niiden kantamat tavarat. Tavaroita eli todisteita voi viedä yksi kerrallaan sukkulaan. Muiden kanssa voi myös vaihtaa tavaroita, siksi kaikkien kanssa ei kannata ryhtyä tappelemaan. Tappelun voi käydä paljain nyrkein tai jollakin käsiaseella. Pandorasta löytyy myös tuliaseita, joilla voi tappaa lähes kenet tahansa.

Sukkulaan johtavan oven edessä on voimakenttä. Se aukeaa, kun on kerätty tarpeeksi tavaroita, eli peli on ratkaistu. Pelaajalla ei ole mitään keinoa selvittää kuinka pitkällä hän on. Pelin ratkaisu on kokonaan pelaajan älykkydestä kiinni, hänen täytyy näet itse päättää mitkä tavarat kelpaavat todisteiksi.

Sykäyksittäin scrollaava pelialue on kuvattu viistosti ylhäältäpäin. Grafiikka on ainakin Amiga-versiossa todella selkeää. Kaikki esineet näyttävät siltä mitä ovat.

Pandoran ohjelmointia voisi moittia sen verran, että henkilöiden paikanmääritys voisi olla tarkempi. On todella ärsyttävää menettää henkensä voimakenttään, joka on metrin päässä. Muuten ohjelmakoodi on moitteetonta.

Alkumusiikki on on tunnelmaan virittävä ja huolella tehty. Alkuruudun taustalla oleva tähtikenttä on todella upea. Ääniefektit puolestaan ovat varsin tavanomaiset.

Pandora on vaikea peli. Pelialueesta kannattaa tehdä kartta. En suosittele sitä pienemmille tikunvääntäjille. Myös englanninkielen hallitseminen on melko tärkeää keskusteluiden ymmärtämiseksi. Mutta kerran kun Pandoraan pääsee sisälle, se pitää otteessaan tiukasti, kunnes arvoitus on ratkaistu.

Testattu:	C-64, Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Pelattavuus:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

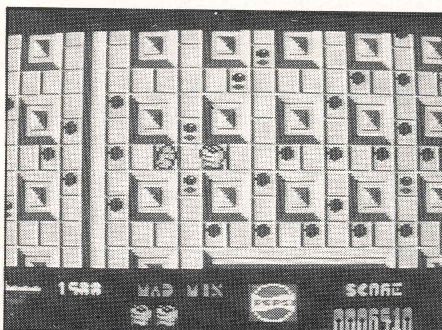
Jori Olkkonen

Taito- ja toimintapeli | **U.S. Gold** | **C-64, ST, Spe, Ams, MSX**

The Pepsi Challenge Mad Mix Game

Pepsin ja U.S. Goldin kädenpaiskaamisen tuloksena on syntynyt vahvasti Michael Pacsoniin nojaava Mad Mix, joka oli virallisena pelinä samaisten yhtiöiden sponsoroimassa Enlannin pelimestaruuskilpailussa. Minkämoisen pelin uusi sukupolvi sitten on valinnut?

Pelin sankari on Pepsimies, joka voi pelastaa Pepsikylän kummituksilta syömällä sokkeloiden käytäviltä kaikki pallerot. Pepsiman ei joudu tyytymään vain tähän, vaan hän voi syödä myös erilaisia ikoneita. Yksi muuttaa hänet vihaiseksi Pepsimieheksi, joka voi tuhota kummituksia, mutta silti jatkaa palleromässäilyä. Toinen ikoni muuttaa hänet Pepsisiaksi, joka ei voi kerätä palleroita, mutta voipahan liiskata kaiken liikkuvan. Tietyillä radanpätkillä voi Pepsimies muuttua lentokoneeksi tai tankiksikin. Siihen ei Pacman koskaan pystynyt.



Sokkeloista löytyy myös salaovia ja pakkoliikuntaikoneita peliä piristämään. Pahoja poikia on olemassa kolmea eri tyyppiä, joista lukuisimpina mellastavat kummitukset. Näiden lisäksi on myös Leppäharmi ja Mr. Vastenmielinen, joiden idiosynkrasiat antavat lisämakua pelisoppaan.

Mitään loisteliasta ei Mad Mixin pepsigrafiikka ole. Sikäli se täyttää kyllä tehtävänsä, että tunnistusvaikeuksia ei esiinny, paitsi joskus samansävyiset palloset on vaikea löytää taustasta. Mad Mix kuitenkin pelaa joustavasti, mikä onkin tärkeintä.

The Pepsi Challenge Mad Mix Game on yksinkertaisesti Pacman-klooni, johon on ripustettu runsaasti extraa. Ja oikeastaan aika onnistunein tuloksin, sillä Mad Mixiä pelaa ihan huvikseen. Missään ei tosin kerrota, juoko Pepsimies itse Pepsiä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	**

Nipsu Cola — It's a Real Thing!

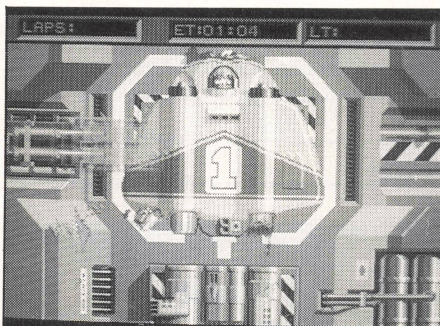
Urheilupeli | **Electronic Arts** | **ST, Amiga**

Powerdrome

Juuri kun alkoi näyttää siltä, että rallipeleistä on jo kaikki puserrettu, poistaa Electronic Arts ralliautoista pyörät ja muuttaa radat toisille planeetoille. Tämä on pieni muutos peliformaatissa, mutta suuri askel rallipeleille.

Karkein rajoin Powerdrome on kuin mikä tahansa rallipeli. Pelaaja voi harjoitella radoilla yksin, joutuu ajamaan läpi kvalifikaatiokierroksen ja sitten alkaa kilpailu. Mahdollisia ratoja on kuusi ja muita kilpailijoita nelja. Vaihtelevat sääolot tuottavat hankaluuksia joista normaalikeke ei ole kuullutkaan, kuten ammoniakkimyrskyjä ja muita Suomen kesään erottamattomasti kuuluvia ilmiöitä.

Sitten alkaakin aivotyö. Konettaan voi virittää aika hillittömästi. Virittämismaastoa tarjoavat polttoainesekoitus, siivekekoko, jarrut, ohjausherkkyys ja pisteenä i:n päälle fitterivalinta. Väärä filtteri vääräntyyppiseesä ilmakehässä voi aiheuttaa kaikkea heikentyneestä tehosta aina koko moottorin kosahtamiseen. Rallin aikana voi vahinkoja korjailla varikolla hienojen graafisten efektien kera.



Ja kun grafiikkaan päästiin niin ei voi kuin kehua. Kolmiulotteinen rata päivittyy ah niin kauniisti ja nopeasti ettei voi kuin ihailla. Amigasta oli testattavana vain previkkaversio, josta ilmeni lähinnä vain normaali nopeusero ST:n hyväksi. Oletettavasti Amigassa lienee kuitenkin jämäkämpi audiopuoli, joka ST-versiossa onkin ainoa miinus. Staattisen grafiikan ihailijat kokenevat tyydytyksen upeasta varikkografiikasta.

Mikään ota tikku ja aja -tyyppinen peli ei Powerdrome ole, mutta tyydytys onkin sitten toista tasoa kun ylittää tientukkeen tason ja alkaa pärjätä kilpakumppaneilleen. Powerdrome on rallipelien eliittiä.

Testattu:	ST (Amiga)
Grafiikka:	9
Äänet:	7
Kiinnóstavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

Muut | Arcana | Amiga (wanha versio ST, Amiga, C-64, Ams, Spe)

Powerplay

Powerplay on ikivanha peli, mutta ei tässä muodossa. C-64:n versiohan julkaistiin luoja ties kuinka kauan sitten, mutta Arcana päätti yllättää kaikki Amigistit tekemällä pelistä uuden version nimenomaan Amigalle. Arcanan mukaan he ovat kyllästyneet Amigistien valituksiin siitä, ettei Amigaa käytetä kunnolla, vaan kaikki pelit käännetään suoraan ST:stä.

Mitä tähän uuteen versioon on sitten muutettu? Ympätty mukaan muutama sample ja lisätty värien määrää 16:sta 32:een. Toki grafiikkaakin on muutettu, pelistä löytyy kiitettävä määrä digitoituja kasvoja, jotka ovat luultavasti syöneet ne ylimääräiset 16 väriä.

Powerplay on pohjimmiltaan tietokilpailu 1—4 pelaajalle. Sitä pelataan shakkilaudan tapaisella alueella. Kukin pelaaja valitsee itselleen nelihenkisen joukkueen, jonka jälkeen valitaan mitä nappulaa halutaan liikuttaa. Tietokone esittää kysymyksen, johon oikein vastattuaan pelaaja saa liikuttaa valitsemaansa nappulaa haluamaansa suuntaan. Jos kahden joukkueen nappulat joutuvat samalle ruudulle, seuraa kaksintaistelu. Tietokone esittää jälleen kysymyksiä, joihin vastataan niin nopeasti kuin voidaan. Se kumpi vastaa ensin oikein, saa pisteitä. Hävinnyt luonnollisesti menettää pisteitä. Se kummalta ensin loppuvat pisteet, saa tuta jonkin kivan rangaistuksen, kuten kivettymmisen. Näin sitten edetään, kunnes vain voittaja on enää jäljellä.



Kuulostaa yksinkertaiselta? Ongelmana onkin se, että kysymykset on suunnattu täysin muulle yleisölle kuin suomalaisille. Tietenkin kaikki kysymykset ovat englanniksi, osa kysymyksistä on erittäin vaikeita ja osa sellaisia, mitä suomalaiset eivät oikeastaan edes voi tietää. Näiden syiden takia peliä voikin suositella vain kielitaitoisille pelaajille. Audiopuoli on köyhä, mutta hoitaa hommansa ja videopuoli on viimeistelty huolella, mutta vaikeat englanninkieliset kysymykset eivät innosta.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

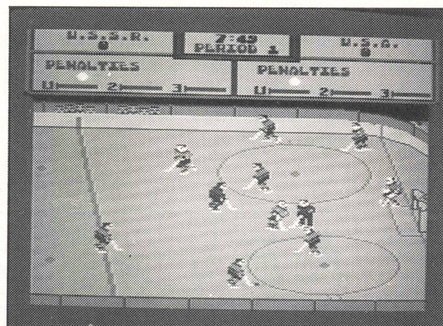
Petri Teittinen

Urheilupeli | Electronic Arts | C-64

Powerplay Hockey USA vs. USSR

Electronic Artsin ohjelmoijapoikaset ovat vieläkin innoissaan vuoden 1980 (!) talviolympialaisista, jolloin USA:n jääkiekkojoukkue voitti olympiakultaa pestyään itänaapurimme punakoneen niukasti. Mikäpä siinä, saahan sana "jääkiekko" minutkin kiekuramakkaran kimppuun ja TV:n ääneen meuhaamaan.

Powerplay on tehty taidolla. Pelaajien kontrollointi on vedetty uusiksi verrattuna tuttuihin ja turvallisiin konsteihin, esim. "kiekkohirmu" joystickin johdon päässä ei ohjaile pelin missään vaiheessa maalivahtia. Lisäksi ilokepin vatkaaminen ei vaikuta pelkästään siihen mieheen, joka sattuu olemaan lähinnä kiekkoa, vaan penkkiurheilija ohjailee koko pelin ajan samaa miestä. On siis täysin mahdollista jäädä keikkumaan ruudun ulkopuolelle odottelemaan puolustajien viskaamaa kiekkoa.



Sääntöihin on kiinnitetty sopivasti huomiota. Kaikki muistanevat klassisen kepinheilutuspelin nimeltä Slap Shot. Sitä onkin mainio verrata Powerplayhyn, sillä väkivaltaa löytyy molemmista ihan mukavasti. Tuomari viheltää paitsiot, pitkät kiekot ja silloin tällöin myös jäähyt. Tietokonetuomari katselee aika tavalla sormien välistä paitsioita, ei ole mitenkään epätavallista olla paitsiossa metrejä ilman tuomarireaktioita. Jäähyjäkin kone jakelee aika määrin vähäisin, sillä vastustajia voi kampitella nuoleskelemaan jään pintaa aika rauhassa ilman että mitään tapahtuu. Mutta jos vastapelaaja ottaa pulttia, eli hermostuu ja alkaa veistellä kampittajaa naamariin eli kasvoihin, on jäähy lähellä.

Powerplay Hockeysta ei ole tehty liian monimutkaista, vaan tällaisenaan se on suunnatonta hupia eikä rassaa aivoja liikaa ja sellaisesta minä pidän. Lyhyesti: C-64:n paras jääkiekkopeli, missä viipyy Amigan versio?

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

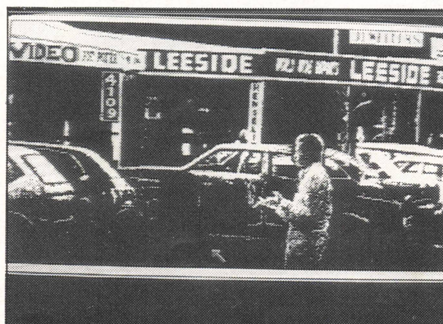
Petri Teittinen

Muut | Microprose | C-64, PC, ST, Amiga

President Is Missing

Vuosi on 1996 ja Yhdysvaltojen presidentti on Robert J. Matton. Täytevaalit voivat kuitenkin olla edessä, sillä presidentin ollessa neuvotteluissa Lichtensteinissa terroristit iskivät ja kaappasivat Mr. Mattonin lisäksi muidenkin valtioiden johtajat, ikään kuin bonukseksi.

Pelaaja kiskaisee jalkoihinsa erikoistutkijan housut ja leikkii istuvansa tietokoneen ääressä (ei pitäisi vaatia paljoa mielikuvitusta). Koneella pääsee käsiksi kaikkiin tietoihin, jolla syylliset ja presidentin olinpaikka pitäisi selvitä. Päätteellä saa yhteyden myös agentteihin, jotka tekevät kenttätyön pelaajan puolesta.



Paketin avaamalla alkaa käsittää mihin on itsensä taas sotkenut. Sisältä löytyy ohjekirjojen lisäksi viesti tuntemattomalta lähettäjältä, audiokasetti ja neljä levypuolta täynnä dataa. Puuttuva Presidentti sananmukaisesti hukuttaa pelajan dataan. Koneella voi selata epäiltyjen henkilötietoja, erilaisia virallisia papereita, valokuvia ja tietysti salaisia tiedostoja, joihin pääsy vaatii koodin. Paljastuvia salasanomia varten löytyy koodintulkinta-apuohjelma ja epäiltyjen pidättämistä varten linja poliiseille. Kasetilta löytyy samomia, uutisia, nauhoituksia, puhelinkeskusteluja sun muuta sun muuta.

Kuusnelosessa toteutus on erinomaista, lukuunottamatta yhtä outoa bugia. Jos haluaa katsoa valokuvaa ja kirjoittaa nimen väärin, koko sekoaa ohjelma. Toinen melko inha juttu on jatkuva levyjen vaihtelu, mutta se lienee välttämätöntä. ST-Amigassa pelailu käy erittäin mukavasti hiiren kanssa eikä levynvaihto ole ongelma.

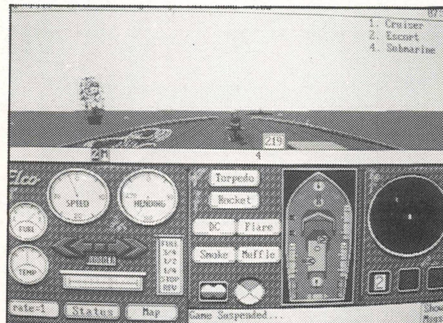
President Is Missing on oikea namupala etsiväntyöstä haaveilevalle pelimiehelle ja muille raskaaseen aivotyöhön ihastuneille. Eteneminen pelissä vaatii erinomaista englannin kielen hallintaa ja valtavasti muistiinpanojen tekemistä, joten listoilla ei presidenttiä varmaan nähdä. Onpa joka tapauksessa vaihteeksi hauska kamppailla informaatiotulvaa vastaan hirviöarmadan asemasta.

Testattu:	**C-64, ST, Amiga**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Nnirvi

Simulaattori | **Spectrum Holobyte** | **PC, Mac**

PT-109 Patrol Boat Simulator



PT-109 oli partiovene, jota toisen maailmansodan aikaan käytettiin pääasiassa valtavan Tyynen Valtameren vartiointitehtävissä. PT-109, kuten nimikin kertoo, simuloi tätä kuuluisaa venettä, jollaisella edesmennyt John F. Kennedykin on palvellut.

Päämäärä pelissä on selviytyä koko toisesta maailmansodasta paitsi hengissä myös kunnialla. Kunniaa kertyy upottamalla mahdollisimman paljon vihollisen aluksia, jonka japanilaiset Zerot, taistelualukset ja miinat pyrkivät estämään, toisinaan onnistuneesti. Sotaan voi valmistautua suorittamalla yksittäisiä partiointimatkoja ja harjoittelutaisteluja. Pelaaja on valmis kun hän osaa upottaa vihollisen laivasto-osaston päiväsaikaan ilman että häneen saadaan yhtään osumaa ja tietenkin korkeimmalla vaikeustasolla.

No, todellisuudessa japanilaisilla ei ole pienintäkään mahdollisuutta kun aito suomalainen astuu PT-109:n ohjaimiin. PT-109 tarjoaa pelaajalleen 40 solmun huippunopeuden, neljä torpedoa, tusinan raketteja, valikoiman kevyitä tykkejä ja syvyyspommeja. Tarvittaessa voi vihollisella piiloutua PT-109:n savugeneraattorin muodostaman savupilven taakse.

Pelissä on neljä vaikeustasoa, joista riippuu muun muassa kuinka tarkasti japanilaiset ampuvat, kuinka herkästi alus vioittuu ja kuinka helposti Nipponin pojat havaitsevat pelaajan veneen. Vaikeimmalla tasolla vene voi tottumattomalta pelaajalta upota alle minuutissa.

PT-109 on erittäin mukaansatempaava. Eikä ihme, sillä sen tekijä on Spectrum Holobyte, tuttu legendaarisista simulaatoreistaan Gato, Falcon ja Falcon A.T. PT-109 ei ainakaan laadultaan poikkea aiemmista tuotteista, joten voi oikeutetusti sanoa, että PT-109 on paras venesimulaattori kautta aikojen. Eipä silti ole pahemmin kilpailuakaan.

Testattu:	**PC**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	********

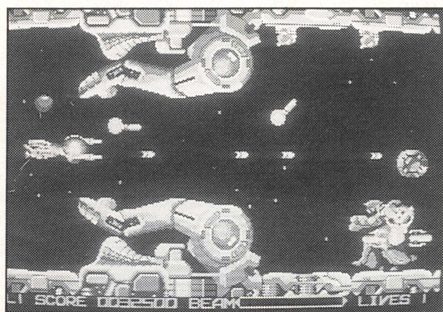
Aki Korhonen

R



Ampumapeli | **Activision** | **ST, C-64, Spe, Ams**

R-Type



Activision maksoi kalliin pennin oikeuksistaan kulttiklassikkopeliin R-Type, ja olikin vähemmän kuin ilahtunut nähdessään etukäteisversioita U.S. Goldin Katakiksesta. Taistelu irtautui ruudulta ja jatkui verisenä oikeussalissa päättyen vihdoin Activisionin voittoon. Katakista ei tullut.

No onko R-Type sitten niin erinomaisen upea että se tarvii juridista turvaa? Bydon imperiumia vedetään turpaan R-9-hävittäjän avulla ja keräillään lisäaseita matkan varrelta. Erikoisuutena on pulssilaseri, jonka voima on sitä suurempi mitä kauemmin jaksaa pitää firenapulaa pohjassa. Ideapuolen köyhyyden pitäisi kompensoitua päällekäyvän upealla grafiikalla ja pelattavuudella. Kieltämättä tuho, jonka täysin varustettu R-9 saa aikaiseksi nappulan painalluksella on kiitettävää.

R-Type on pelattava ja Alien-tyyppinen biomekaaninen grafiikka on paikoitellen oikein näyttävääkin. Peli scrollaa ST:ssä pikkuisen nyppien, mutta ei varsinaisesti haittaavasti. Grafiikka noin yleensä ottaen näyttää oudon valjulta, mutta räikeältä. Ikävä kyllä tämäntyyppisiä pelejä on näkynyt jo niin kauan ettei intomittari varsinaisesti värähtele. Keskitasoa parempaa ammuskelua, eipä paljon muuta.

Testattu:	**ST, C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**7**
Yleisarvosana:	*******

N-Type

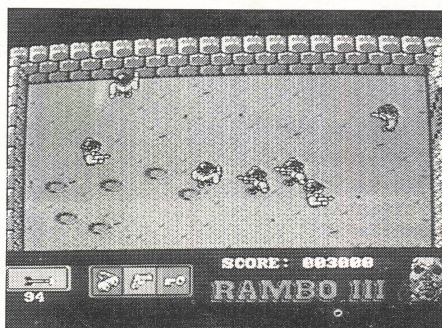
Toimintaseikkailu/Ampumapeli | Ocean | C-64,ST,Amiga,Ams,Spe

Rambo III

Voin kuvitella afgaanisissien riemun, kun he leiritulen ääressä videolta katselevat miten Sylvester Stallone vajaassa parissa tunnissa tappaa enemmän neuvostosotilaita kuin Afganistanissa on koskaan ollutkaan. Se vain todistaa, että aina löytyy joku jota Rambo kiinnostaa. Mumina III on tietysti tullut pelinäkin.

Osiossa yksi tarkoitus on pelastaa eversti Trautman epäinhimillisten kiduttajaneuvostosotilaiden inhoista kynsistä. Kuten edellisessä Rambossa Sly aloittaa nytkin puukolla, mutta löytää lisää aseita matkan varrelta. Muutakin tavaraa löytyy aina miinaharavaa ja infrapunalaseja myöten. Sanomattakin on selvää etteivät ne ole siellä turhaan.

Linnake vyöryy ohitse Gauntletiaanisesti hyläten kuitenkin scrollauksen. Trautmanin lisäksi bonuksia irtoaa pelastetuista afgaanisisseistä. Kuusnelosessa osion suurin moka



on uskomattoman tyhmät venäläissotilaat, jotka eivät huomaa Ramboa ennen kuin tämä hyppää heidän eteensä ja sanoo: "Amerikka on hylännyt veteraaninsa.", ST:ssä sentään on havaittavissa heikkoja jälkiä älykkyydestä.

Osa kaksi on muuten identtinen ykkösen kanssa, mutta tällä kertaa Rambon tehtävä on virittää linnakkeeseen sijoitetut pommit ja ottaa pitkät ennen kuin neuvostoarmeija muuttaa taivaan suureen kolhoosiin. Lopuksi Rambo rientää helikopterille neuvostotankin ohjaimissa. Horisontista rientää kohti tankkiloi, sotilai ja maamiinohoi, jotka Rambon täytyy tuhota uskollisella tykillään ennen kuin ne koskettavat syvästi hänen tankkiaan.

Kokonaisuutena Rambo III ei ole hassumpi peli. Kuusnelosessa ääniefektit ovat aika onnettomia eikä grafiikka anna aihetta ylettömiin kehuihin, mutta kokonaisuus on kuitenkin plussan puolella. ST-versio on luonnollisesti graafisesti varsin näyttävä. Spritester Stallone sitä paitsi tietää rajansa näyttelijänä paremmin kuin elävä esikuvansa: Se ei edes yritä puhua.

Testattu:	C-64, ST
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	✱✱✱

Nimbo

Strategiapeli | SSG | C-64, Amiga, Apple II, Apple IIGS, IBM-PC, MacI

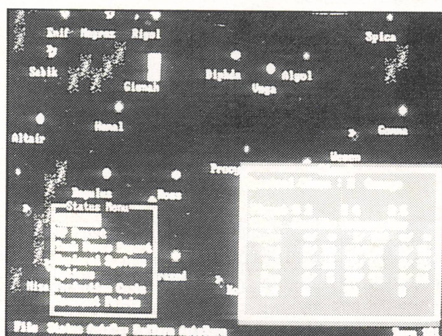
Reach for the Stars — Third Edition

Reach for the Stars on kyllä yksi hankalimpia arvosteltavia, mitä eteeni on koskaan tullut. Ensinnäkin se on strategiapeliksi hävyttömän yksinkertainen avaruussotasimulaatio. Toiseksi sen säännöissä on monia kohtia, joiden järkevyydestä en ole kovin vakuuttunut, ja kolmanneksi sen pelaamista on lähes mahdotonta lopettaa.

Miten näin yksinkertainen, tyhmä ja graafikaltaan avuton peli voi olla näin mielenkiintoinen?

Pelin ideana on se, että 23x34 heksagonin maailmankaikkeudessa neljä rotua keksii yhtä aikaa keinon liikkua valoa nopeammin. Näistä neljästä jokaista voi pelata joko ihminen tai tietokone.

Rodut voivat rakentaa eri tyyppisiä aluksia ja tukikohtia, muokata planeettojen ilmastoa sopimaan heille paremmin, rakentaa uusia tehtaita näin muutama optio mainitakseni. Ja kun peruspeli alkaa olla hanskassa, voidaan peliä kehittää joko eri tyyppisten luonnonmullistusten tai kehittyneempien sääntöjen avulla.



Pulmana ovat peruspelin jotkut piirteet, jotka häiritsevät realismin tuntua. Ensinnäkin alukset pystyvät liikkumaan niin nopeasti, että tähtien välisillä etäisyyksillä ei ole strategista merkitystä. Lisäksi maailmankaikkeus on aivan liian pieni näin nopeille aluksille.

Peruspelissä myös tietokoneen ohjaamien rotujen harrastama taktiikka alkaa ottaa kupoliin. Ne kun kokoavat yhden julmetun kokoisen laivaston, jota ne sitten siirtävät planeetalta toiselle kunnes kohtaavat toisen rodun siirtokunnan — skadabummm! Ei mitään hajuakaan kunnon tappelusta tai strategiasta. Paras onkin pelata peruspeliä vain niin kauan, että pääsee säännöistä jyvälle, ja siirtyä oitis kehittyneempien sääntöjen käyttöön.

PC-version ohjaus toimii ikkunoineen ja valikoineen harvinaisen sutjakkaasti. Harvoin näkee yhtä hyvin toteutettua käyttöliittymää — eikä se tarvitse tuekseen edes hiirtä(!) Kaikki tiedot ovat nopeasti käsillä sitä mukaa kun niitä tarivtaan. Ehkä osa pelin viehätyksestä piilee juuri tässä. Normaalistihan strategiapelin ongelmana on juuri tarvitsemiensa tietojen saamisen hanakaluus. Amiga-versio valitettavasti paitsi latautuu Workbenchin kautta myös toimii Intuitionin läpi. Tämähän tarkoittaa guruilua, hitaasti päivittyvää näyttöä ja muutenkin lepsuhkoa toimintaa. Hiiriohjaus toimii kankeahkosti, mutta toisaalta Amiganomistajathan lienevät jo tottuneet tyttöystävänsä vikoihin.

Reach for the Stars on kelpo peli, ja varsinkin kaverien kesken, tietokoneen pelatessa yhtä tai kahta rotua, se on todella nannaa. (Minäkin pidän!-NN)

Testattu:	PC, Amiga
Peliaika:	yli 7 h
Grafiikka:	7
Kiinnostavuus:	9
Pelattavuus:	8
Realismi:	6
Ohjeet:	8
Yleisarvosana:	✱✱✱✱

Jyrki J. J. Kasvi

Simulaattori | MicroProse | C-64

Red Storm Rising

Bingo! Kaikuluotain saa heikon kontaktin suunnassa 322. Äänijäljistä päätellen neuvostoaluksia, ja (toivottavasti) se saattue, josta USS Enterprise, Seahawk-luokan hyökkäyssukellusvene lähetettiin napsaisemaan Kiev-luokan lentotukialus. Luotaimet tutkivat saattuetta, kunnes Kiev löytyy. Kurssi muutetaan, jotta kohde saadaan näppärästi yksin ohjusten tielle.

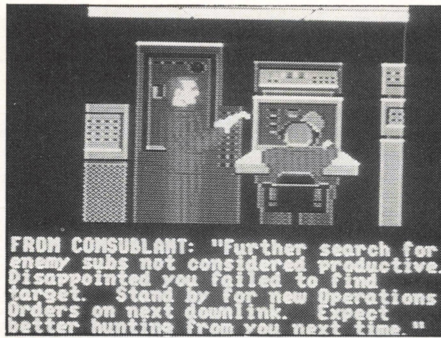
Ihme ja kumma, kaikki menee torpedoputkeen. Inversiokerros estää neuvostoristeilijöitä havaitsemasta Enterprisea, ennen kuin Tomahawk häiritsee aaltojen tanssia ja suuntaa kohti tuhoontuomittua alusta. Nyt ei enää tarvitse kuin hipsiä pikkuhiljaa karkuun pinta-alusten, helikoptereiden ja muiden sukellusveneiden muodostamasta verkosta.

MicroProse on palannut pinnanalaiseen maailmaan, tuloksena jälleen uraauurtava

hyökkäyssukellusvenesimulaattori. Silent Servicen veteraanit tulevat yllättymään, kuinka paljon sukellusvenesota on muuttunut.

Aseita riittää upottamaan vaikka keskikokoinen sotalaiva. Mk-48-kauko-ohjattujen robottitorpedojen lisäksi löytyy Harpoon-ohjuksia ja Tomahawk-risteilyohjuksia. Pinnan yläpuolella liihottelevat maalit tippuvat kerkeästi Stinger-ohjuksilla. Siitäpä ilo otetaan pohjia myöten kun vihollisetkin ovat aseistautuneet samalla tavalla, sillä puolustusjärjestelmät ovat kaikkea muuta kuin vedenpitäviä. Nykyaikaisen sukellussodan tunnuslause voisi olla "Torpedointi hopeaa, vaikenemininen henkinjäämistä", sen verran tärkeää hiljainen ääniprofiili on.

Oman sukellusveneen voi valita Yhdysvaltojen koko valikoimasta. Simulaattorista löytyy harjoitustaisteluja, joissa voi ottaa yhteen erilaisten viholliskonfiguraatioiden kanssa.



Mutta miten RSR liittyy Tom Clancyn kirjaan? Vastauksen antaa varsinainen pääpeli eli kolmas maailmansota. Pelaaja suorittaa erilaisia tehtäviä, joissa saavutettu menestys vaikuttaa sodan kulkuun. Epäonnistumisen hinta on hirveä: Venäjän karhu valtaa Vapaan Maailman ja pelaaja löytää itsensä Gulagista kaukaa Siperian aroilta.

Tottakai pakkauksessa on pakollinen satasivuinen manuaali, jonka sisäistäminen on ainoa tapa selvitä kolmannesta maailmansodasta hengissä. Normaalia Prose-sapelinkalistelua on totuttua enemmän, mutta jos se auttaa tekemään näin hyviä simulaatioita niin siitä vaan. Grafiikka on vähän alkeellisenpuoleista, mutta täyttää tehtävänsä.

Jälleen kerran on MicroProse naittanut realismin pelattavuudelle ja saanut (jälleen kerran) aikaiseksi tietokoneviihteen merkkipaalun. Suositellaan niillekin, joiden mielestä Hunt for Red October oli tylsä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	*****

Cmdr Nirvi, USS Enterprise

Ampumapeli | **Domark** | **C-64,ST,Amiga,Ams,Spe**

Return of the Jedi

Ja niin on Domarkin Tähtien Sota -trilogia edennyt viimeiseen osaansa eli Return of the Jediin. Kapinallisliiton on tuhottava uusi kuolontähti ennen kuin Imperiumi deletoi koko kapinaliiton jättäen jäljelle vain hampaat ja itkujen kiristyksen.

Edeltäjäpelien lailla Jedin paluu koostuu lukuisista osista, jotka liittyvät elokuvaan. Tällä kertaa ei käytetä vektorigrafiikkaa, vaan aivan normaalia spritegrafiikkaa. Ensin Luke Skywalker ajelee ilmapyörällään läpi sankahkon metsän Imperiumi kannoillaan. Takaa-ajajat voi tiputtaa ajamalla läpi ewokkien ansoista, puunrungoista tai kylmästi kiilaamalla avaruusteittiset puun kylkeen.

Sitten leikitään Chewbaccaa Walkerin ohjaimissa ja väistellään puunrunkoja, mistä tilanteesta peli yllätyksellisesti ponnahtaa TIE-hävittäjien läpi taistelevaan Millenium Falconiin. Finaaliksi Millenium Falcon lentää läpi Kuolontähden ja kosauttaa pääreaktorin aiheuttaen Kuolontähden tuhon Imperiumin suureksi harmiksi.



Jeddie palaa kotiin häviää edeltäjilleen mennen tullen. Jokainen osio on vain vinottain scrollaava väistely-ammuntapeli, eikä tarpeellista vaihtelua pääse syntymään. Kuusnelosen visuaalinen puoli on toteutettu tosi lepsusti. Ewokit näyttävät pahoinvoivilta hammaspeikoilta ja Millenium Falcon on tehty suurennetuilla spriteillä, puhumattakaan kärpäsen näköisistä TIE-hävittäjistä. Toimiipa se silti paremmin kuin edeltäjiensä vektorigrafiikka.

ST-grafiikka on kertaluokkaa parempaa, ja viisto scrollaus on kone huomioonottaen toteutettu todella hyvin. Samplet Jedin paluusta piristävät peliä eikä musiikkikaan ole hassumpaa.

Return of the Jedi on hyvä elokuva, mutta peli on standarditasoinen lisenssiväännös. Olisi nyt edes vektorigrafiikka säilytetty, mutta onhan se tietysti kiva kun kaikki Star Warsit on lopultakin käännetty. Ostamisen arvoisia niistä ovat vain 16-bittiset versiot kahdesta ensimmäisestä, varsinkin iki-ihana Star Wars.

Testattu:	C-64, ST
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

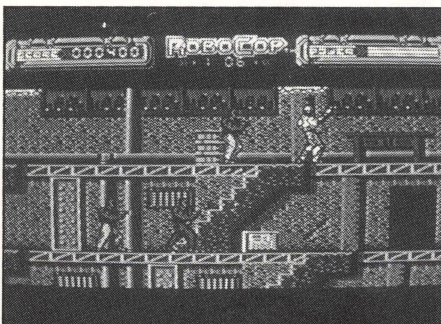
Nnirvi

Ampumapeli | **Ocean** | **C-64,Spe,Ams,ST,Amiga**

Robocop

Robocop li elokuva, joka puhalsi kuin raikas tuuli läpi ummehtuneen elokuvatarjonnan ja sai unohtamaan kaikki helvetin typerät rambo-eddiemurphy-idioottifilmit. Se oli hauska, älykäs ja tyydyttävän väkivaltainen, vaikka silvottu Suomiversio olikin kuin Pommacia verrattuna samppanjaan. Joka tapauksessa tämä mestarillinen elokuva on nyt pelinäkin.

Robocop seuraa ihailtavan tarkasti elokuvan juonta (jonka oletetaan olevan sinulle, hyvä lukija, tuttu ja jollei ole — oma moka), mistä johtuen pelikin on yhdeksässä palassa. Poliisiupseeri Murphy oli huomattavasti useammassa palassa, kunnes hänen käyttökelpoiset osansa yhdistetiin kyberneettiseen runkoon ja tulos oli Robocop — osittain mies, osittain kone, kokonaan poliisi.



Peli seuraa itse asiassa elokuvan juonta niin tiiviisti, että tähän tilaan ei lyhennelmä mahdu. Sehän ei sinänsä ole mikään itseisarvo, joten millainen on peli? Itse asiassa elokuvan ulkoinen olemus onkin vangittu erittäin hyvin.

Näin objektiivisuuden kaapuun verhoutuen ja Robocop pelinä pelien joukossa ottaen voidaan todeta, että Robocop on varsin hyvä käännös. Grafiikka on todella erinomaista, ja eri peliosioiden tarjoama vaihtelu kohentaa kokonaiskuvaa. Miinus tulee pakosta kuunnella elokuvaan kuulumatonta soundtrackia, josta johtuen ääniefektejä ei ole. Vaikka pelattavuus ei olekaan huippuluokkaa, emotionaalisesti sitoutumattomat pelimiehet tulevat kuitenkin todennäköisesti olemaan tyytyväisiä.

Mutta minä en ole! Peli käsittelee ehkä maailman parasta elokuvaa Robocopia, ja sitä taustaa vasten Robo on mennyt metsään. Jo ensimmäisessä osassa mutatama surkea pikkunilkki pikkupyssy aseenaan vaivattomasti nitistää cyborgin, jota elokuvassa ammuttiin siihen malliin että heikompaa hirvittää eikä Robo ollut moksiskaan. Ja minkä takia hän joutuu keräämään lisäaseita, kun elokuvan vaikuttava tehopistooli kuuluu jo peruskokoonpanoon? Ei tämä ole se Robo jota rakastan, tämä on joku stallone tina-

paperissa.

Vaikka todennäköisesti jäänkin maailman ainoaksi en voi kun tirauttaa pari kyyneltä ja sanoa olevani tosi pettynyt Oceanin näkemykseen Robocopista. Well, thatés life in a big city.

Testattu:	C-64
Robocop:	vuosikymmenen elokuva
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	*

Nibocop

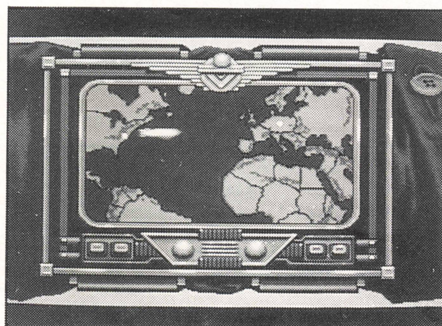
Seikkailu	Mirrorsoft/Cinemaware	Amiga, C-64 (tulossa ST)

Rocket Ranger

Cinemaware on tunnettu 'interaktiivisista elokuvistaan'. Tähän mennessä kaunis grafiikka ja nokkelat äänitehosteet ovat kätkeneet erittäin pinnallisen ja nopeasti kyllästyttävän pelin, mutta pari vuotta ohjelmoinnin ja jatkuvan uudelleensuunnittelun kohteena ollut Rocket Ranger tuntuu olevan toista maata.

Peli sijoittuu vuoteen 1940, jolloin ilkeät natsit ovat voimissaan. Toisessa ulottuvuudessa olevat ihmiset huomaavat tämän ulottuvuuden sodalla olevan vaikutuksia omaankin elämäänsä, joten jotain on luonnollisesti tehtävä. Valittuaan sopivan henkilön (tietysti sinä) he lähettävät tälle rakettirepun, radiumpistoolin ja ohjeita.

Pelaajan tehtävänä on kukistaa natsien hirmuvalta lentämällä kuuhun ja tuhoamalla natsien siellä oleva tukikohta. Mutta kuuhun pääsee vain kuuraketilla, jollaisen voi rakentaa varastamalla natseilta neljä



kuuraketin osaa. Osien säilytyspaikat saa selville lähettämällä agenttejа ympäri maailmaa. Antamalla pelaajalle mahdollisuuden määritellä agenttien toimintatavat, on Cinemaware onnistunut antamaan pelille strategiamaisuuttakin, mikä osaltaan lisää peliin syvyyttä, sitä elintärkeää ainesosaa, joka on niin selvästi puuttunut sen aikaisemmista teleistä.

Peli on levittäytynyt kahdelle diskille, mutta dataa on tehokkailla pakkausrutiineilla mahdutettu enemmänkin. Elokuvamaiset välikohtaukset, kuten Rangerin lentäminen ruudun poikki, eivät aina toistu samalla tavalla.

Grafiikka on Cinemawaren tapaan erinomaista, mutta myös äänitehosteet näyttelevät tärkeää osaa. Saksalaiskuulustelijan saksalaisittain lausutut digitoidut kysymykset ovat osaltaan luomassa peliin tunnelmaa. Toimintakohtaukset ovat, vaikkakin yksinkertaisia, hyvin suunniteltuja ja niitä on tarpeeksi paljon ja erilaisia, että kiinnostus pysyy yllä.

Rocket Ranger on, paitsi pelattavuudeltaan ja ulkokuoreltaan, myös pelinä erinomainen. Selvästi Cinemawaren paras peli tähän mennessä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Petri Teittinen

Toimintaseikkailu/Urheilupeli	Gremlin	C-64,Spe,Ams

Roy of The Rovers

Jalkapallofanien tai -huligaanien suosikki numero Uno on Roy Race, Melchester Rovers -joukkueen manageri. Mikään oikea jalkapalloilija ei Roy kuitenkaan ole, vaan Buster-sarjakuvalehden sankari.

Jalkapallojoukkueen bingo ei oikein tahdo lyödä rahoiksi ja siksi Roversien kotikenttää uhkaa joutuminen ostoskeskukseksi. Roy on kuitenkin järjestänyt rahankeräysottelun pystyäkseen maksamaan joukkueen velat, mutta viime hetkellä kaikki on mennä päin maalitolppaa. Joku on kidnapannut neljä joukkueen pelaajaa ja Roylla on vain pari tuntia aikaa pelastaa heidät kidnappaajien kynsistä. Ongelmana ovat kaupunkiin saapuneet punkkarit ja jalkapallohuligaanit, jotka yrittävät estää Royta.

Peli jakaantuu kahteen osaan. Ensin vael-



letaan ympäri kaupungin katuja etsien pelaajia puhumalla vastaantulijoiden kanssa ja väläyttelemällä Pepsodent-hymyä. Määräajan kuluttua umpeen peli siirtyy jalkapallokentälle, missä pelataan ratkaiseva ottelu.

Tämä osuus on tavallista jalkapalloa, sillä erotuksella että Royn joukkueessa on vain niin monta pelaajaa kuin hän on ehtinyt löytää.

Pelattavuudeltaan Roy of the Rovers ei ole kovin kummoinen. Alkuosan seikkailupeli on melko tavanomainen ja itse jalkapallo on karmein versio mitä C-64:lla olen pelannut. Pelin musiikki aiheuttaa suurempina annoksina kroonisen aivosurkastuman ja grafiikkakin on sitä ei-mitään-erikoista-muttatoimivaa tyyliä. Tavallaan tällä kasetilla saa kaksi peliä yhden hinnalla, mutta kun ne eivät edes yhdessä vastaa yhtä täyttä hintaa. Älkää antako nimen pettää...

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	5
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	*

Kai Becker

Strategiapeli	SSG	C-64, Apple II

Russia — The Great War in the East 1941-1945

Ja minä kun luulin, että Kampfgruppea parempaa Itärintaman strategiapeliä ei voi tehdä... SSG, Australialainen SSI:n haastaja on jälleen kerran osoittanut, että loppuun kalutuistakin aiheista voidaan saada paljon irti, kun vain tehdään huolellista työtä.

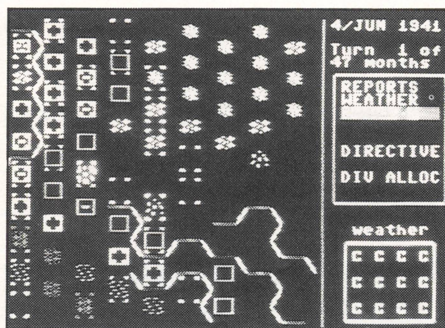
Russia sisältää useita eri taisteluja, joista laajin kattaa koko Itärintaman sodan aina operaatio Barbarossasta sodan loppuun asti. Toki pelistä puuttuu koko Länsirintama britteineen ja jenkkeineen, mutta sikäläisten taistelujen vaikutukset näkyvät saksalaisten saamien vahvistusten asteittaisena vähenemisenä Normandian maihinnousun jälkeen.

Myös Suomen Jatkosodan taistelut puuttuvat. Tähän on annettu ohjeissa selitykseksi pohjoisen rintaman vähäiset tapahtumat ja näin säästyneet 1200 tavua muistia. Pyhpah.

Pelissä voi olla kaiken kaikkiaan kahdek-

san pelaajaa, joista kaksi toimii ylipäällikkönä ja kolme kummallakin puolella eri armeijakuntien komentajina. Kutakin tehtävistä voi hoitaa myös tietokone omien tekoälyrutiiniensa avulla eli pelaaja voi nopeaa peliä halutessaan ottaa pelkän ylipäällikön roolin tai sitten ajan riittäessä ottaa myös armeijakunnat komentoonsa.

Muutoin Russiaan pätevät samat kommentit kuin muihinkin SSG:n uusiin peleihin — käytetty valikko-ohjaus on helppo omaksua, ohjeet ja kartat ovat erinomaiset, peli on todella monipuolinen. Lyhyesti sanottuna suosittelen vilpittömästi kaikille strategiapelien ystävälle. Russia ei kuitenkaan sovellu kellekään ensimmäiseksi strategiapeliksi, sillä se on käytännössä monipuolisin/mutkaisin pelaamani SSG:n strategiapeli.



Peliaika:	**10—60 h**
Grafiikka:	**7**
Kiinnostavuus:	**9**
Realismi:	**9**
Pelattavuus:	**10**
Ohjeet:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Res. alik. Kasvi JJJ



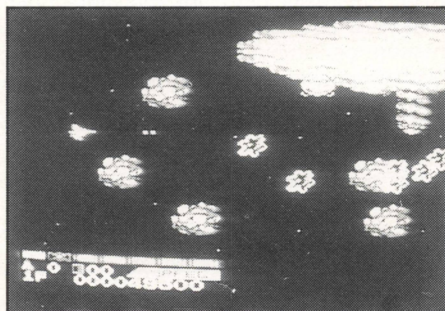
Ampumapeli | **Imagine** | **C-64, Spe, Ams**

Salamander

Sitä on tullut nähtyä vuosien aikana niin monta erilaista sivuittain vierivää ampumapeliä, että vain harva jaksaa kiinnostua tuokiota kauempaa. Niinpä nähdessäni tämän uuden lisän näille "kerää koko asevarasto" -peleille en odottanut mitään "ihan kivaa" enempää tältä Nemesiksen jälkeläiseltä.

Jummi, erehtyipä ihmislapsi jälleen kerran. Standardimössön asemasta Salamander on peli, joka laajentaa jälleen kerran kuusnelosen pelien haamurajoja. Itse asiassa Salamander on ehkä paras näkemäni shoot'em-up, kone kuin kone.

Olin myytyä miestä varsn nopeasti. Kukapa voi vastustaa avaruusalusta, joka alle puolen minuutin voi kerskua kolmella apualuksella ja nivaskalla ravakoita aseita. Bruttotuhovoima on uskomaton. Yhtä uskomatonta on myös surrealistinen taustagrafiikka, joka tarjoaa sellaisia ihmeitä kuin seinistä kurottuvat lonkerot, hampaat, tulenlieskat, esiinkasvavat seinät ja myriadit ja muut uskomattomat viholliset. Grafiikka onkin itsensä Bob Stevensonin tekemää. Eikä pelattavuus tiputa grafiikan asettamaa rimaa, sillä koko peli tuntuu olevan suunniteltu pelaajan iloksi. Salamanderin ainoa heikko kohta on multiload, koska gameoverin koittaessa joutuu harmillisesti odottamaan minuutin pari.



Niin pelinä kuin ohjelmointisuorituksena Salamander on yksinkertaisesti niin hyvä peli, että on vaikea uskoa jonkun pystyvän pistämään tästä paremmaksi. Toivottavasti joku sentään yrittää.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**10**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

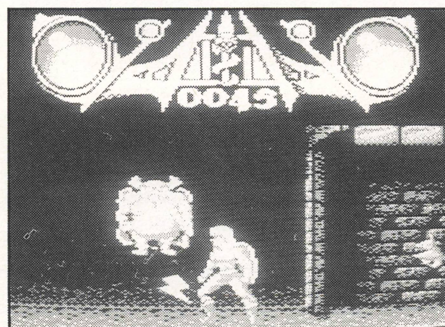
Nnirvi

Taito- ja toimintapeli | **Firebird** | **C-64, Amiga, ST, Spe, Ams, PC**

Savage

Huono ystäväni paha velho lainaa kyllä tavaroitani lupaa kysymättä, mutta johonkin on raja vedettävä: nyt hän on lainannut rakastamani prinsessan! Se on liian paksua: ei edes kunnon maksua! Kun itse olen massiivinen lihasjättiläinen voitaneen olettaa pelastusoperaation sujuvan onnellisesti, jos kohta väkivaltainen asenne onkin tarpeen.

Säntään läpi velhon linnan **runnoen** ja **murskaten** kirveelläni kaikki nuo kirjavat spritet. Matkalta löytyvät tehokkaammat, mutta lyhytikäiset turboaseet kasvattavat karttuvaa **kalmotiliä**. Kun vartijahirviö on **totisesti** tuhottu, lataan hetken ja zoomailen kolmiulotteisesti läpi **Kuoleman laakson**, väistellen toteemeita ja ampuen kaikkea liikkuvaa. Hetkinen! Minua onkin **pissitty** massiiviseen silmääni: nuppu on edelleen vankina linnassa. Portti on suljettu: en sisään pääse en. Lataan taas pätkän ja muutun uljaaksi **kotkaksi**. Kun olen selvittänyt julman sokkelon hengissä, saan taas armaani sinne minne hän kuuluu: **ison** nyrkkini ja uudenaikaisen **hellani** väliin.



Savagen sankari on he-maniaaninen normaalia isompi sprite, joka edustaa ainoaa uutta ideaa tässä ikivanhoihin ideoihin perustuvassa moniosaisessa pelissä. Muutenkin koko pelin olemassaolon oikeutus näyttää olevan joka jakson isokokoinen grafiikka ja kieltämättä hyvä animaatio niin kuusnelosessa kuin Amigassakin. Perusvika on kuitenkin se, että Savagen pakkaus ja mainokset huokuvat **yltiöpäistä** väkivaltaa, joka ei kuitenkaan suodatu itse peliin asti.

Kuusnelos-Savagen intro on samplattu kauniin musiikin aikaansaamiseksi, mikäli se jotakuta kiinnostaa. Jokaisen kannattaa itsekunkin Savage silti testata, sillä monet lehdet ovat siitä pitäneet. Minä en, ja siksi tungenkin pelin **roskikseen** ja jätän sen sinne **ikuisiksi** ajoiksi.

Testattu:	**C-64, Amiga**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**6**
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

Roolipeli | EOA | IBM-PC, Amiga

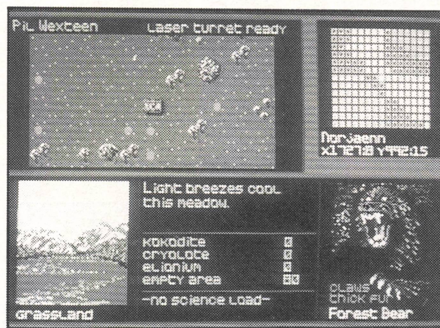
Sentinel Worlds I: Future Magic

Kun Sentinel Worlds I ensimmäisen kerran ilmestyi näkökenttääni, jokin sisäinen vaisto kertoi minulle oitis, että jos tuon buuttaat, niin olet mennyttä kalua. Mutta minähän olen jo tarpeeksi elänytkin.

Future Magic kuuluu sarjaamme ISOT roolipelit. Ei siinä mitään, että pelialueena on avaruuden äärettömyys, mutta kun jokaisen planeetan pinnalta löytyy porukkaa kuin Stockmannin joulualennusmyynnistä — ja heillä jokaisella on sinulle jotakin kerrottavaa. Lisäksi paikat tuntuvat pursuavan erilaisia otuksia, joiden mielestä sinä olet oivaa vaihtelua heidän yksipuoliseen ruokavalioonsa.

Pelin alkuasetelma on lyhyesti seuraava: Federaation uusiin Rouyn ja Mistassinin siirtokuntiin tarvikkeita kuljettavien rahtialusten kimppuun on hyökätty yhä useammin. Kuka hyökkäysten takana on — ja miksi, sitä ei kukaan tiedä.

Pelaaja ohjaa yhden saattueiden turvaksi lähetetyn hävittäjän viisihenkistä miehistöä.



Hänellä on valittavanaan useita eri toimintovaihtoehtoja. Hän voi alkaa räiskiä vihollisia avaruudessa ja vallata heidän aluksiaan saaliin toivossa. Toisaalta hyökkääjien alkuperän selvittämiseksi täytyy vierailla myös tukikohdissa ja planeetoilla, ja tällöin homma alkaa käydä todella mielenkiintoiseksi.

Ohjelman tekijät ovat tehneet todella huolellista työtä. Henkilöiden kanssa käytävät keskustelut toimivat luontevasti valikoiden avulla, grafiikka on PC-peleille ainutlaatuista, ikkunointi näyttää kerralla kaikki tarpeelliset tiedot eli teknisesti todella nautittavaa. Perpektiivinäkymän keskellä oleva kypärän silmikkoon heijastettu tutkakuva on hyvä esimerkki siitä, miten peliin on todella kyetty vangitsemaan aito science fictionin 'sense of wonder'.

Kotelon kannessa kerrotaan pelin olevan tieteisroolimysteeri. Pakko myöntää, että harvoin mainoslause on pitänyt paremmin paikkansa. Sen lisäksi, että Sentinel Worlds on toimiva roolipeli ja tieteispeli parhaasta päästä, on sen juoni syvä kuin musta aukko. Jos Ultimojen kanssa saa vihkon täyteen muistiinpanoja, niin tästä täytyy kirja. Päätehtävään kun liittyy kaiken moisia paikallisia kärhämöitä. Joskus pitää solmia rauhaa karjankasvattajien ja maanviljelijöiden välille, joskus pistää inhojen alienmaisten otusten temppeli sileäksi.

Jotain pelin syvyydestä ehkä kertoo jo sekin, että kiinnostuksen hiipumatta ensimmäiseen mies miestä vastaan taisteluun kului pelin alusta kolme tuntia. Toivotaan, että EOA kääntää tämän vanhan kunnon Starflightin tapaan myös Amigalle ja ST:lle.

Peliaika:	**n00h**
Grafiikka:	**10**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**10+**
Ohjeet:	**7**
Yleisarvosana:	✱✱✱✱✱

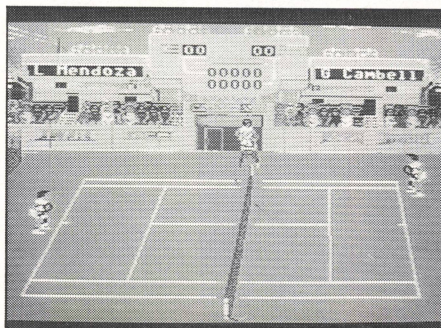
Jyrki J. J. Kasvi

Urheilupeli | Accolade/Electronic Arts | C-64, PC

Serve And Volley

Nyt se tapahtui: C-64:n parhaan tennispelin valtikka on täten siirtynyt Accoladen Serve and Volleylle. Joulun alla ahkerana ollut Accolade on onnistunut siirtämään tenniksen strategiamaisuuden ja yleisen luonteen loistavasti tietokoneelle.Tennis lienee pelinä kaikille tuttu, joten sääntöihin ei kannattane syventyä.

OK, mitä sitten, jos Accoladen parhaat piirtäjät ja animoijat ovatkin siirtyneet muihin firmoihin? Mitä siitä, jos Serve and Volleyn grafiikka on kerrassaan kehnoa? Kuka siitä välittää, jos pelaajat liikkuvat kentällä kuin kilpikonnat mudassa? En minä ainakaan, koska pelattavuus on hiottu juuri kohdalleen.



Ensisilmäyksellä kaoottinen ja sekava kontrollilaatikkokin ruudun yläkulmassa on pienen totuttelun jälkeen uskomattoman toimiva oivallus. Parilla silmäyksellä ja nopealla joystickinväännöllä saa miehen tekemään täsmälleen mitä haluaa, olkoon se sitten terävä alakierteinen kämmenlyönti takakentälle tai löysä tiputus juuri verkon yli toiselle puolelle.

SAV kuuluu niihin harvoihin peleihin, jotka karkeasta ulkokuoresta huolimatta pitävät kiinnostuksen yllä pitkään. Mistään muusta koneesta ei löydy yhtään tennistä, joka kiinnostaisi minua murto-osan vertaa verrattuna SAV:hin. SAV on loistopeli tietokonetta vastaan (etenkin kun tietokone ei pelaa kuin Boris Becker huippuvireessä) ja suunnatonta hupia kaveria vastaan.

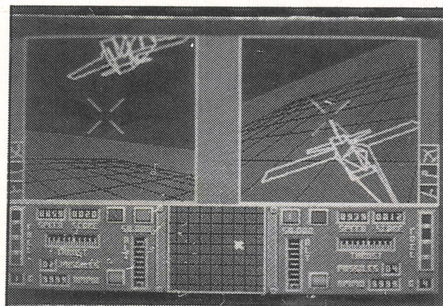
Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**7**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	✱✱✱✱

Petri Teittinen

Simulaattori | Imageworks | Amiga, ST

Skychase

Imageworks on Mirrorsoftin (Defender Of The Crown, Sinbad, Three Stooges ja monia muita) perustama uusi itsenäinen ohjelmatalo. Skychase on Imageworksin ensimmäinen yritys saavuttaa mainetta ja kunniaa pelimaailmassa. Päinvastoin kuin useimmat uudet ohjelmatalot, Imageworks aloittaa suhteellisen omaperäisellä pelillä. Skychasen perusidea on peräisin ACE 2:sta ja Top Gunista, joista kumpikaan ei täyttänyt niihin asetettuja odotuksia.



Ideana on nykyaikainen kaksintaistelu ilmassa. Valinnanvaraa löytyy monen eri konemallin verran MiGistä paperilennokkiin. Pelaajat voivat vaikuttaa moneen muuhunkin asiaan, esimerkiksi pelialueen suuruuteen, lentäjien keskipakoisvoiman sietokykyyn, aseistukseen ja vaikka mihin. Ruutu on jaettu kahteen samankokoiseen osaan, molemmilla lentäjillä on mittaristossaan normaalit polttoaine-, korkeus-, nopeus- ja työntövoimamittarit. Lisäksi molemmilla on pistelaskuri, keskipakoisvoiman ilmaiseva mittari ja aseiden lukumäärän ilmaisevat mittarit. Ruudun keskellä on eräänlainen

tutka, mistä näkee molempien koneiden sijainnin ja suunnan.

Jos paikalla ei ole kahta ilmataistelusta kiinnostunutta, voi aina pelata tietokonetta vastaan. Se mikä ei kylläkään ole kovin suositeltavaa, sillä tietokone on erittäin taitava ja kyllästyminen laskee puuduttavan kätensä pelaajan olalle nopeasti. Skychasen pelastaakin juuri kaksinpelattavuus. On paljon hohdokkaampaa pelata ihmistä kuin konetta vastaan, lisäksi se on yleensä paljon helpompaakin. Ihminen-vastaan-ihminen-pelinä Skychase onnistuu tyydyttävästi, muuten se ei liiemmin hämmästytä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

Petri Teittinen

Toimintaseikkailu	Firebird	C-64, Spe, Ams

Soldier of Fortune

Graftgold, joka ennen paiski töitä Hewsonille majailee nyt Firebirdin siipien suojassa. Osoituksena siitä, ettei Graftgold ole sama kuin Andrew Braybrook on Firebird julkaissut John Cummingsin Soldier of Fortunen.

"Onni palaa vasta kun Eläinradan voimanlähde on löydetty" kertoo aika tarkkaan minkä tyyppisestä pelistä kysymys. Oikein, lapset, kaava on vanha tuttu ratkaisu = hypi + pompi + kiipeä* ammu. Onneksi vanhaan kaavaan on pujotettu pari uutta muuttujaa.

Tarkoitus on kerätä Eläinradan kappaleita, jotka ovat avain onnelliseen loppuun. Paljon muutakin kerättävää löytyy pelaajan suureksi riemuksi. Kaupat myyvät paitsi parempia aseita ja uusia suojia myös lisäelä-



miä. Mutta mistä rahat? Rahahan ei kasva puissa, mutta työntekoon ei kannata vaivautua, sillä rahat asuvat hirviöiden masussa. Kun isännästä lähtee henki, alkaa raha iloisesti ponnahdella inflaation nakertaessa sitä joka pompulla. Iloinen yllätys on myös sieltä sun täältä löytyvät alipelit, jotka tehokkaasti katkovat rutiinia.

Soldier of Fortune ei sisällä mitään ennennäkemättömän loisteliasta grafiikkaa, mutta ei se häiritse esteettiseempääkään silmää. Äänistä voi todeta että kyllä niitä on.

Itse asiassa Soldier of Fortune on varsin positiivinen yllätys. Kaikki osaset muodostavat tasapainoisen ja miellyttävän pelin, joka ei rassaa hermoja keinotekoisella pikselintarkalla hyppelyllä. Graftgoldin uutukainen on tavanomaista huomattavasti parempi toimintaseikkailu.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

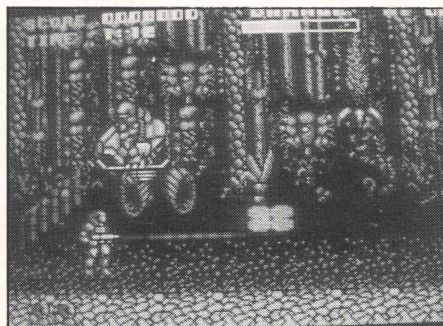
Nnirvi

Ampumapeli	Ace	Amiga, ST, Spe

Soldier of Light

Seuraa kysymys: hyvä Xain, pyhä tehtäväsi on vapauttaa galaksi Federaation ikeen alta (tämä on SOLin tekijöiden näkemys eikä vastaa arvostelijan kantaa Federaatiosta ja Starfleetistä). He ovat soluttaneet kolme planeettaa järjestelmästämme ja vain sinä, rakas Xain, seisot meidän ja tuhon välissä. Kysymys kuluu: millainen peli on kyseessä?

Aivan oikein, shoot'em-uphan se siellä oli. Ja tällä kertaa sitä mallia, missä sankari pomppii tasolta toiselle, ampuu ja keräilee lisä-aseita, kunnes kohtaa jossain välissä



normaalia isomman ja sitkeämmän hirviön. Sinänsä ennen monasti nähtyä.

Mutta ovathan tällaiset pelit hauskoja, ei niihin muuten kukaan rahojaan työntäisi. Ja Soldier of Light täyttää hyvän Amiga-shoot'em-upin vaatimukset: graafinen puoli on ammattimiesten työtä eikä ääniäkään voi haukkua. Soldier of Lightia pelaa ihan mielikseen, mikä onkin suurin kehu mihin tämä peliarvostelija jaksaa venyä. Mitäpä muutakaan Soldier of Lightista jaksaisi sanoa?

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

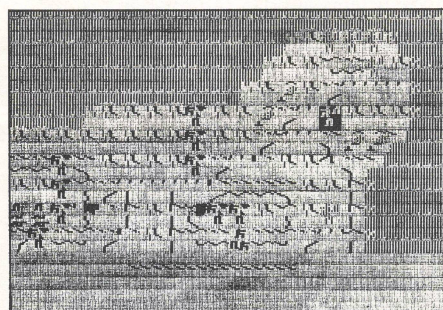
Nnirvi

Strategiapeli	SSI	C-64, PC, ST

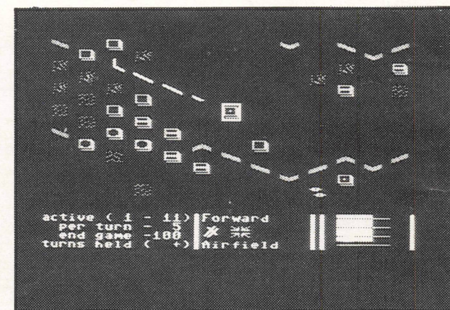
Sons of Liberty & Rebel Charge at Chickamauga

Yhdysvaltain historia on ollut SSI:n rakkaimpia ja tuloksellisimpia aiheita. USA:n sisällissodasta on tehty useita upeita pelejä kuten Gettysburg ja Shiloh, ja nyt sarjaa täydentää Rebel Charge at Chickamauga, joka kuvaa Etelän viimeistä suurta offensiivia. Sons of Liberty sijoittuu puolestaan USA:n perustamisen aikoihin ja sisältää kolme brittien ja jenkkien välistä taistelua.

Molemmat kuuluvat samaan pelisarjaan



ja käyttävät samaa pelisysteemiä. Täten Battle of Antietamia, Gettysburgia tai Shilohia pelanneiden ei tarvitse kuin vilkaista ohjekirjaa, koska komennot ovat lähes identtisiä. Ainoat käytännön erot sarjan eri pelien



välillä ovatkin vain pelimaastossa ja uusissa yksiköissä.

Käytössä olevat yksiköt koostuvat ratsuväestä, jalkaväestä ja tykistöstä. Näitä käytäen tulee kussakin pelissä koettaa saada

haltuunsa "kohteita" eli tiettyjä maastonpaikkoja, joista pelaaja saa rutkasti pinnoja.

SSI:n tyyliin ohjeet ovat perusteelliset. Laatikon mukana seuraavat tukevat ja värilliset kartat, paksu ohjekirja puhumattakaan vielä paksummasta taulukkoniteestä, johon on ympätty vielä novelli kyseisestä taistelusta. Jos päätä ei saa näistä kipeäksi, niin sitten ei mistään.

Pelaaminen on molemmissa peleissä varsin nopeaa. Levyasema tosin hurraa vähän joka välissä, mutta tauot ovat kuitenkin siedettävän pituisia. Kärsivällisyyshän on strategistille välttämättömyys.

Monipuolisuus on valttia tämän sarjan SSI-peleissä — käytössä on suurin osa näppäimistöstä ja mahtava on se tiedon määrä, joka pelaajan pitäisi pitää päänsä sisäpuolella. Ylivoimaista tämä ei kuitenkaan ole, huolimatta mahdollisista päinvastaisista arveluista.

Niin Sons of Liberty kuin Rebel Chargekin ovat upeita ja haastavia strategiapelejä, alansa valioita, joista ei kiinnostavuus pääse loppumaan pitkään aikaan.

Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	10
Pelattavuus:	9
Realismi:	9
Kokonaisuuksina:	✻✻✻✻✻

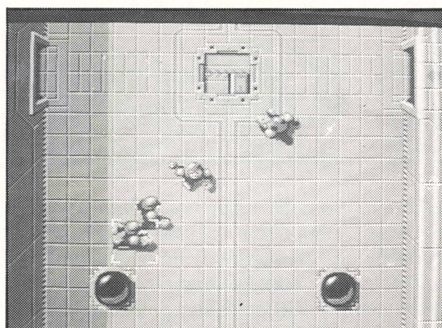
Jukka O. Kauppinen

Urheilupeli | **Imageworks** | **Amiga, ST, PC**

Speedball

Pitkän, liian pitkän, tauon jälkeen englantilainen ohjelmoijaryhmä Bitmap Brothers lunastaa Xenonin antamat lupaukset Speedballilla. Joukkion ensimmäinen pelihän oli silkkaa mannaa ampumispelien ystäville. Upea, metallinhohtoinen grafiikka ja älykkäät äänitehosteet eivät jättäneet ketään kylmäksi, vähiten peliarvostelijoita, jotka kehuivat pelin maasta taivaaseen.

Sama ote näkyy myös uutukaisessa pelissä. Ensimmäisenä silmään pistää luonnollisesti erittäin metallinen grafiikka ja tehokas animaatio. Äänipuolella David Whittakerin musiikki on kehittynyt huomattavasti hänen ensimmäisistä 16-bittisistä yritelmistään. Sitten hieman pelin ideasta: Speedball sijoittuu kauas tulevaisuuteen, jolloin ihmiskunnan huvit ovat rajoittuneet pääasiassa työssä käymiseen, makkaran (keinotekoisen tietysti) syömiseen ja Speedball-nimisen pelin katsomiseen töllöstä. Speedballissa kaksi viisihenkistä joukkuetta pelaa suorakulmion muotoisella kentällä käsipallon sukuista peliä. Kentän molemmissa päissä on maali ja tavoitteena on yksinkertaisesti saada pelipallo (tottakai metallinen) maaliin. Keinot ovat vapaat.



Ja tässä pelissä vanha fraasi "keinolla millä hyvänsä" otetaan kirjaimellisesti. Koska pelin henki on voittaminen, ei ole niin kauhean tärkeää, jos vastustajalta lähtee elämä. Väkivaltaa löytyy siis vaikka sadalle muulle pelille jakaa. Verta ei kylläkään näy (sääli!), mutta pelaajat hakkaavat, liukutaklaavat, murjovat, runnovat ja muutenkin kommunikoivat sivistyneesti aivan kiitettävästi.

Silloin tällöin kentälle ilmestyy myös eräänlaisia kolikoita ja kirjaimia. Keräämällä tarpeeksi kolikoita voi pelin jälkeen lahjoa tuomareita ja ajanottajia, hankkia itselleen lisää voimaa ja vauhtia sekä aiheuttaa pientä häppää vastustajalle. Kirjainten kerääminen saa aikaan kaikenlaisia mukavia efektejä kesken pelin, kuten kääntää vastapelaajan joystickohjauksen päinvastaiseksi (mikä saa tietysti aikaan suunnatonta huvia). Muutakin kivaa löytyy energiapalloista lisävoimaan ja vastustajan jähmettämiseen asti.

Voiko peli olla mitään muuta kuin loistava, kun kaikkeen edellä mainittuun lisätään vielä erinomainen pelattavuus? Lähes täydelliseenkin peliin mahtuu pikku miinus: en saanut installoitua sitä omalle pikku söpölle kovalevylleni, jota rakastan enemmän kuin postimerkkikokoelmaani.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	✻✻✻✻✻

Petri Teittinen

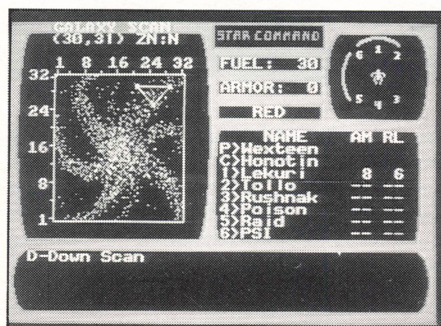
Strategia | **SSI** | **PC**

Star Command

Strategia- ja fantasiaroolipeleistään parhaiten tunnettu SSI on päättänyt lähteä mukaan myös tieteisroolipelimarkkinoille. Ei sillä että Star Command kovin kummoisesti eroaisi tavallisista fantasiapeleistä, onpahan vain viitekehykseltään hieman erilainen. Lisäksi mukaan on saatu myös avaruusalusten välistä ammuskelua.

Star Commandin idea on klassinen eli ihmiskunta asuttaa "Kolmion" nimellä tunnettua aluetta, jonka kimpussa ovat pelin alkaessa niin avaruusrosmot kuin insektoiditkin. Avaruuslaivaston huonon rahatilanteen vuoksi uusille tulokkaille ei voida antaa kuin hieman alkupääomaa, jolla varustaa pieni kahdeksan hengen alus. Tämän aluksen kanssa pitäisi sitten putsata galaksi ja tienata siinä sivussa vielä niin paljon rahaakin, että saa ostettua isompia aluksia ja tehokkaampia aseita niin alukseen kuin miehistöllekin.

Taulukoiltaan ja universumiltaan Star Command on alan ehdotonta huippua. Yksi hengissä selviämisen edellytyksistä on nimittäin oikeiden varusteiden valitseminen. Vaan miten valita edes oikea ase yli 50 taulukoidusta vaihtoehdosta, jotka kaikki kuuluvat eri kategorioihin paitsi vaatimansa koulutuksen, myös tulivoiman, tulinopeuden, lippaan koon, painon, kantaman, tuhovaikutuksen, ammusten painon, ammusten hinnan, osumatarkkuuden, hinnan ja tuhoalueen osalta. Muita taulukoituja varusteita ovat haarniskat, alusten kilvet, alusten puolustusjärjestelmät, avaruusalukset, alusten asejärjestelmät, ohjaustentorjuntajärjestelmät, käsiaseet, tähtäinjärjestelmät ja "muut rojut".



Pelin ongelmina ovat käytetyn valikkojärjestelmän omituisuudet, kuten esimerkiksi se, että henkilökohtaisia tavaroita myytäessä näkyviin tulostuvat koko joukon kaikki tavarat. Vastaavasti aluksen miehistöä pidetään lähes täysinä idiootteina. Vai mikä avaruussoturi se sellainen on, joka ei vaihda tyhjentynyttä lipasta uuteen valtaustaistelujen välillä tai joka kantaa aluksensa korjaamiseen tarvittavaa työkalupakkia mukanaan planeetan pinnalla?

Pelissä on myös joitakin yllättäviä painotuksia. Esimerkiksi pelaajaa vastaan ensimmäiseksi tulevien avaruuspiraattien valiojoukkoihin on pelin alkuvaiheessa hankittavilla aseilla lähes mahdotonta osua. Toisaalta seuraavaksi eteen ilmestyvien insektoidien partioalusten miehistö on naurettavan helppo tuhota lähitaistelussa.

Peli ei ole kaikesta edellä sanotusta huolimatta suinkaan huono. Mukana on myös huumoria. Mitä sanotte salakäytävästä, jonka eteen on sijoitettu peliautomaatti, joka kyllä auliisti kertoo pelaajille, miksi se on siinä, jos he vain älyävät kysyä... Ongelmanratkaisumenetelmät ovat myös realistisia. Kyseisen peliautomaatin ohitse nimittäin pääsee kätevimmin työntämällä laserin piipun kolikkoluukkuun ja vetämällä liipasimesta.

SSI:lle kuuluu myös erikoiskiitos siitä, että

PC-versio toimitetaan sekä 5,25 että 3,5 tuuman levykkeillä. Myös varmuuskopiointi onnistuu suojauksen perustuessa pelin tallennuksen yhteydessä tehtäviin kysymyksiin, joihin tarvitaan ohjekirjaa.

Testattu: PC
Grafiikka: 8
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

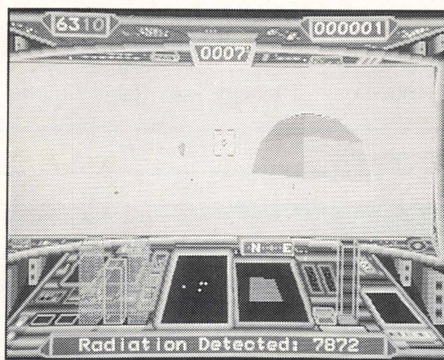
Jyrki J. J. Kasvi

Toimintaseikkailu	Rainbird	Amiga, ST

Starglider II

Vuonna 1986 Starglider näytti ensimmäisenä esimakua siitä, mihin 16-bittiset koneet pystyvät. Pelin ilmestymisen aikoihin sen ohjelmoija, Jez San väitti, että sen nopeammaksi peliä ei saa. Tähän päivään mennessä monikin peli on jo ohittanut Stargliderin kehityksessä. Niinpä Argonaut Software iski takaisin julkaisemalla Starglider 2:n, varustettuna taas vakuutuksella, että tätä nopeammaksi 16-bittisiä ei voi ohjelmoida. Alan vähitellen uskoa.

SG 2:n juoni on seuraava: Tehtäväsi on Icarus-aluksellasi saattaa Egronien valtakunta polvilleen keräämällä aurinkokunnan planeetoilta ja kuilta tarveaineita, joista sitten rakennetaan neutronipommi. Jokaisella planeetalla ja niiden kiertolaisilla on vahva Egronien puolustusjärjestelmä ja suurin osa tarvittavista aineista on kätketty maanalaisiin käytäviin, joissa navigointi voi olla hankalaa ilman karttaa. SG 2:ta voi pelata joko toimintaseikkailupelinä (pelistä löytyy erittäin hyödyllinen tilanteentallennustoiminto) tai normaalina shoot-em-uppina, lisäksi alkumenussa on mahdollisuus pelaamisen sijasta katsella kaikkia pelistä löytyviä hahmoja ja jopa piirrellä niillä huvikseen.



Ohjelmointiteknisenä taidonnäytteenä SG 2 on massiivinen ja yksityiskohtiin on kiinnitetty esimerkillisesti huomiota. Peliä varten on luotu täydellinen kolmiulotteinen universumi, jonka jokaista esinettä voi katsella mistä kulmasta tahansa. Täytetty vektorigrafiikka on hämmästyttävän nopeata ja pehmeätä. Ainoa näkyvä (tai oikeastaan kuuluva) ero ST:n ja Amigan versioiden välillä (molemmat versiot ladataan muuten samalta levyltä, kiitos Argonautin ihmeformaatin!) on ääni. Amiga käyttää upeasti useita digitoituja efektejä hyväkseen, etenkin Stardriven jyminä siirryttäessä hyperavaruuteen (Warp one, Mr. Sulu!) on eri jylhä! ST:n äänipuoli on koneen mahdollisuudet huomioon ottaen hoidettu kiitettävästi.

Loppujen lopuksi on turha yrittää kuvailla SG 2:ta sanoin, menkää ostamaan se ja kokeilkaa itse!

Testattu: Amiga/ST
Grafiikka: 10
Äänet: 10
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****

Petri Teittinen

Simulaattori	SubLogic	C-64

Stealth Mission

SubLogicin Flight Simulator II ja JET ovat varmasti tuttuja jokaiselle lentosimulaattorien ystävälle. Ja jos simulaattorit ovat lempiaihe tietokonepeleistä puhuttaessa, ei myöskään Microprose voi olla uusi tuttavuus. Microprosen Project: Stealth Fighterissa pelaaja istutettiin nykyteknologian tuoreimman saavutuksen F-19 Stealth Fighterin ohjaimiin ja nyt SubLogicin Stealth Mission seuraa jälkipolttimen vanassa.

Stealth Missionissa valittavana on kolme konetta: F-19, kokeellinen X-29 ja vanha työjuhta F-14 Tomcat. Ennen lentämistä on kuitenkin suoritettava huima määrä valintoja, jotka koskevat vuorokauden aikaa, aseistusta ja tehtävän luonnetta, vain muutamia mainitakseni. Kun mittaristo lopulta ilmaantuu, onkin aloitteleva stealthaaja täysin hukassa kontrollien kanssa. Lähes jokaisesta näppäimestä kontrolloidaan jotain asiaa, mutta kiitos hyvän ohjekirjan ja näppäinkaavion, ei lentoonlähtöön mene kauaa.



Varsinaiset ongelmat alkavat ilmassa. 16-bittisten vauhtiin tottuneelle 64:n kankea ruudunpäivitys on silkkaa tuskaa ja ohjausliikkeet lyövät karkeasti yli. Täytetyn vektorigrafiikan saa muutettua nappulan painalluksella hieman nopeammaksi viivagrafiikaksi, mutta SubLogicin normaalit graafiset temput, kuten spot-koneet, lennonjohtotorninäkymät ja vastaavat, menettävät tehonsa.

Stealth Mission on Project: Stealth Fighteriin verrattuna silminnähden hitaampi ja vaikeampi, koska simulaatiopuolta on korostettu, mutta paljon monipuolisempi. Suositellaan vain simulaationnälkäisille.

Testattu: C-64
Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****

Petri Teittinen

Urheilupeli	Epyx	C-64

Street Sports Soccer

Maailman tunnetuin urheilupelien tuottaja Epyx on vaihteeksi jatkanut katu-urheilupeliensä sarjaa. Aikaisemmin Epyx-käsittelyn ovat saaneet Street Sports Baseball ja Basketball, nuo amerikkalaisen jalkapallon lisäksi suosituimmat lajit rapakon väärällä puolella. Nyt sitten yritetään kosiskella eurooppalaisia penkkiurheilijoita meille tutummalla lajilla eli jalkapallolla.

Pelissä valitaan aluksi tuttuun tapaan ryvetäänkö mutaisella nurmikolla vai saadaanko polvet verille sivistyneesti asfaltilla. Sitten joko annetaan tietokoneen arpoa joukkueet tai valitaan itse kolmihenkinen kriminaalijoukkue yhdeksästä kadun kauhukakarasta. Jokaisella pikku paholaisella on omat hyvät puolensa, tytöilläkin (Ei minulla ole mitään tyttöjä vastaan, mutta en silti antaisi siskoni mennä sellaisen kanssa naimisiin). Totutusti voi valita pelaako kaveria vai tietokonetta vastaan.

Pelissä huomaa, että kehitys on kulkenut eteenpäin. Pallon voi ampua maalin keskelle, laitaan, ylä- tai alanurkkaan. Palloon saa kierrettä syötöissäkin, niin että varmasti menettää pallon vastustajalle. Vastustaja saa rangaistuspotkun pelissä harrastetusta väkivallasta. Peli saa kuitenkin ison miinuksen pelaajien identtisestä vauhdista kentällä.

Vaikka Street Sports Soccer onkin jalkapallona melko monipuolinen, ei se silti saanut oikein innostumaan. Siinä ei loppujen lopuksi ole mitään erikoista, vaikka jalkapallon ystävät voivat toisin väittää. Toteutukseltaan peli ei aivan ole normaalia Epyx-tasoa, sillä äänitehosteet ovat olemattomat ja gra-

fiikassa häiritsevät liian pienet pelaajahahmot. Pölyttyköön tämäkin peli jalkapallofanien hyllyillä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	**

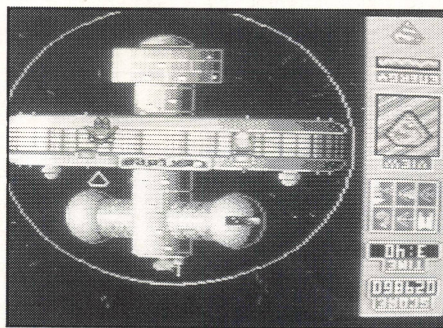
Kai Becker

Taito- ja toimintapeli	Tynesoft	C-64,ST,Amiga, Spe, Ams

Superman — Man of Steel

On rehellisesti tunnustettava, että ennen kun Byrne uudisti Teräsmiehen, oli lehti hirveää luettavaa. Uudistus puri hetken, mutta taas vanhat virheet ovat ryömineet mitä erikoisimmilla tekosyillä takaisin Terikseen ja lehti on jälleen hirveää luettavaa. No vaikkei Kryptonin partiopoika olekaan suurta sarjakuvaa, ei se estä hyvän pelin tekemistä vanhasta ässärinnasta.

Tynesoftin luomus jakautuu kuuteen osaan. Käytössä on vaihteleva määrä Teräsmieskykyjä aina lentotaitoa, lämpökatsetta, superpuhallusta ja röntgennäköä myöten. Teräsmies polttaa parademoneita, kuljettaa avaruussukkulan läpi meteorilauman, taistelee robotteja vastaan, kuljettaa satelliitin läpi meteorien, tuhoaa Luthorin linnakkeen ja taistelee robotteja vastaan. Jokainen tehtävä jakautuu sarjakuvamaiseen välisoittoon (lue: kasettiasema pyörii aina vähän väliä).



Kyllähän Teräsmiehen kuusnelosenkin grafiikasta tuntee, mutta muuta mainitsemisen arvoista on vaikea keksiä. Teräsmiehen teema elokuvasta "Superman" sentään raikuu tunnistettavasti. Pelin eri osat, vaikkakin ovatkin yksinkertaisia, ovat ihan pelattavia. Vika onkin siinä että ne on muodostettu parista eri pelistä spritet vaihtamalla. Amigassa grafiikka luonnollisesti on huomattavasti parempaa, mutta itse peli on huomattavsti kuusnelosversiota vaikeampi ja näin menee yli Terisfani-ikäryhmältä.

Kyllähän Superman ihan siedettävä on, mutta kun joskus tekisi mieli nähdä muitakin kuin "siedettäviä" pelejä. Kuusnelosversion helppous silti taannee pienempien teräsmiesten suosion.

Testattu:	C-64, Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

Niperman — Man of Beer

Urheilupeli	Gremlin Graphics	C-64, Spe, Ams

Supersports

Monta lajia sisältäviä urheilupelejä on tehty lukemattomia. Joskus juolahtaa mieleen, että lienevätkö peliyhtiöiden tietokoneet ylikuumenneet liiasta pelaamisesta, kun urheilupelien lajiyhdistelmät ovat niin outoja.

Outoja tai ei, Supersportsin viisi lajia ovat silti ihan kiva kokonaisuus, vaikkei mitään järkevää yhteistä nimittäjää edes derivoinnin kautta löydykään. Ensimmäisenä lajina on maaliammunnat, jossa sunnuntairambo räiskii haulikolla enemmän ja vähemmän liikkuvia maalitauluja. Välillä lentelevistä maaleista saa myös hyvin pisteitä. Toisena lajina on surmanhyppy tornista altaaseen. Pisteitä saa rohkeudesta eli kuinka korkealta hyppää, tyylistä eli suoritetuista tempuista ja hypyn suoruudesta eli pystyykö pitämään varjonsa altaan kohdalla. Epäonnistuneet yrittäjät päätyvät K-kaupan lihatiskille.

Seuraavana lajina on laatanmurskaus, jossa aikarajan sisällä pitää iskeä sumopainijoiden pitelemiä laattoja mahdollisimman monta mahdollisimman vaikeilla liikkeillä kiinalaisiksi palapeleiksi. Sitten alkaakin jalkajousella ampuminen eri etäisyyksillä oleviin tauluihin. Tämä on pelin surkein laji, sillä jousi pitää virittää joystickia rämpyttämällä ja aikarajan vuoksi ei yleensä ehdi ampua kaikkia nuolia.

Viimeisenä lajina on vedenalainen esterata, jossa sukelletaan radan läpi mahdollisimman nopeasti. Matkalla ei saa törmätä esteisiin eikä mereneläviin, mutta bonuksia saa keräämällä kultakolikoita ja uimalla renkaiden läpi. Välillä pitää käydä haukkaamassa lisää happea, jolloin vaarana on hullu vesiskootteristi.

Supersports on piristävää vaihtelua pelimaailman kloonien sekaan. Pelattavuus on mainio ja peliä koko ajan selostava kommentaattori yrittää olla jopa hauska. Jos koomista urheilupeliä etsii, niin tässä se on.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	***

Kai Becker

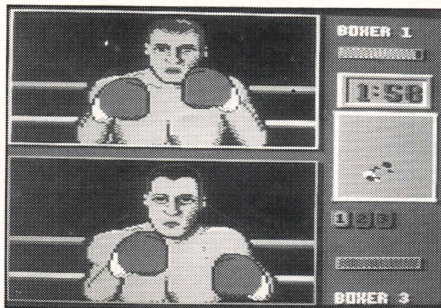
T



Urheilupeli	Accolade	C-64

T.K.O.

Onko maailmassa mitään hauskempaa kuin katsella isoa raavasta miestä hakkaamassa tajua pois pieneltä koulutytöltä? Varmasti. Mutta siitä ei ole nyt kuitenkaan kysymys, vaan ihan rehdistä nyrkkeilystä kahden ammattilaisnyrkkeilijän välillä.



Pelkkä vilkaisu ruutuun päin pistää pikkukädet hakemaan joystickin käteen ja tempomaan käsillä olevan kaverin vastustajaksi. Kyllä skidit, T.K.O.:ssa saa veistää kaveria näköön niin paljon kuin sielu sietää, tietokoneen välityksellä tietenkin. Ruutu on jaettu kolmeen osaan. Yhdessä osassa on hakkaajien voimamittarit ja kehä kuvattuna ylhäältä päin, kaksi muuta osaa näyttävät nyrkkeilijät edestä päin.

Tietokonetta vastaan pelaaminen ei ole

kovinkaan hauskaa, koska se rontti on aivan liian hyvä, mutta kun kehään heitetään kaksi täysin pelille outoa sälliä, niin hupia piisaa tunteja. Valittavana on kahdestatoista nyrkkeilijästä, joilla kaikilla on eri taistelutyylit ja taidot. Molemmilta löytyy reippaat toistakymmentä eri lyöntiä ja kolme eri suojausasentoa.

Hupaisinta koko pelissä on se, että pelin edistyessä iskujen tulokset näkyvät vastustajan, ja tietty omankin miehen, kasvoissa. Jos kesken pelin tulee nälkä, kannattaa valita kahden hengen peli ja pelata sitä yksin. Muutaman minuutin jälkeen vastustajan naama on yhtä veristä mössöä, minkä katselemisesta kyllä lähtee turhat ruokahalut. Jos kukkahattutädit eivät nosta kovaa meteliä pelin väkivaltaisuudesta, ihmettelen kovasti. Lysti peli, mutta nyt pikkusiskon kimppuun.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Petri Teittinen

Ampumapeli | Gremlin | C-64, ST, Amiga, PC, Spe, Ams

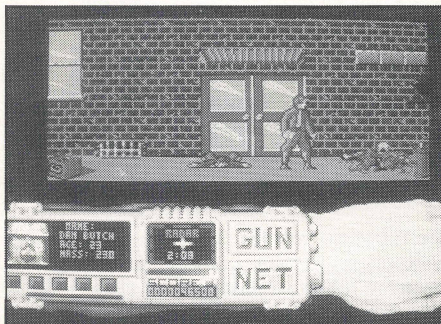
Technocop

Technocop — osittain ajopeli, osittain ampumapeli, kokonaan amerikkalaisen Grey Matterin tekemä.

Tulevaisuus ei näytä kivalta. Teknologia jyrää pienen ihmisen, rikkaat tulevat rikkaammiksi, köyhät köyhemmiksi ja rikos rehottaa kaduilla niin että pieni ihminen jyräytyy toiseenkin kertaan. Eipä ihme että poliiseillekin annetaan makeat urheiluautot, jotta joku tähän epäkiitolliseen ammattiin hakeutuisi. Tästä kertoo Technocop, poliisi, jonka varustukseen kuuluvat tietokonerannekello, rikostutka, kivääri ja Magnum 88. Ja tietenkin maailman paras ja nopein auto.

Pelin ensimmäinen osio käsittelee Technocopin ajelua hienolla autolla tyypillisessä Roadblasters-kloonissa. Mutta kun rikostutka alkaa piipittää, loppuu ajelu ja alkaa työ.

Kun poliisi poistuu autostaan rikollisen perään alkavat epäsosiaaliset ainekset käydä kimppuun veitsin ja pesäpallomailoin. Tällöin poliisi tyynesti ampuu heidät kappaleiksi veren ja sisälmysten roiskuessa. Onpa paikalla sivullisiakin, kuten iloisia pikkupoikia, joita ei saisi ampua, mutta joita "vahingossa" kyllä menee. Verkkoja pystyy käyttämään mikäli saalis täytyy saada hengissä kiinni. Moniruutuisissa rakennuksissa voi edetä hisseillä ja osaapa poliisi hienon voltinkin. Ison grafiikan miinuspuoli on lyhyt ensivaroitus roistoista eikä hitaasti ampuva lakimies pysty kompensoimaan.



Amiga-piirin etsivä Nirvi toteaa näin: "Ajoosuus on siististi toteutettu, muttei sen enempää kiehdo. Roiston kiinniottaminen sen sijaan huvitti suuresti, juuri epäreinohenkisestä otteestaan johtuen. Amiga-version grafiikka ja animaatio on varsin hyvää, ja digitoidut efektit viihdyttävät. Technocopin reipas verinen väkivalta kohottaa pelin standardipelin yläpuolelle."

Mutta miten kuusnelosessa. Etsivä Olkkonen sanoo painokkaasti: "Pelin toteutus on ällistyttävä: voiko vuonna 1988 enää edes ajatella näin surkean yritelmän tekemistä? Gremlin näyttää jääneen junnaamaan paikoilleen: viisi vuotta sitten peli olisi taatusti ollut hitti, mutta kyllä minä ainakin vaadin jonkinlaista tasoa kalliilla hinnalla ostamaltani tuotteelta. Grafiikka on osittain siedettävääkin, mutta tehosteet, musiikki ja pelattavuus ovat ehdottomasti nollassa. Varsinkin kasettiversiossa, joka latailee koko ajan jotain ja pyytää käyttäjää kelailemaan nauhaa edestakaisin. Yök."

Poliiseista ollaan monta mieltä, pelinäkin. Versiohan sen ratkaisee.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	8, 6
Äänet:	8, 2
Kiinnostavuus:	7, 3
Yleisarvosana:	***, *

C-mies Jori Olkkonen
Nichnocop

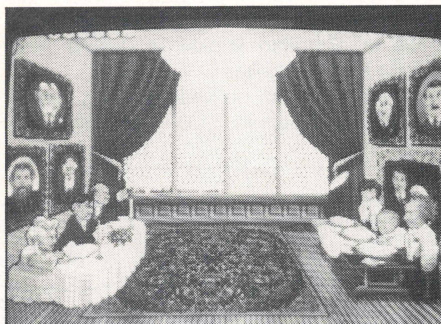
Muut | Cinemaware | Amiga, ST, PC

The Three Stooges

The Three Stooges on peli kaikille vanhan elokuvan ystäville. Peli pohjautuu nimittäin amerikkalaiseen samannimiseen komediasarjaan, joka meilläpäin on jäänyt tuntemattomaksi. Sarjojen ja pelin päähenkilöinä ovat Moe, Larry ja Curly, kolme toheloa mutta nokkelaa maalaistolloa.

Pelin tapahtumat sijoittuvat Stoogevilleen, pieneen maalaiskylään, jossa julma pankkiiri uhkaa häätää orpokodin lapset taivasalle vuokrarästien takia. Orpokodin johtajatar rouva Ma nyyhkyttää parhaillaan rappusilla istuen, kun Moe, Larry ja Curly porhaltavat paikalle. Hyväsydämiset kaverukset lupaavat hankkia vuokraan tarvittavat 5000 dollaria. Suurisuisia kun ovat, lupaavat samalla hankkia rahat myös talon kunnostukseen. Tästä ihastuneena Ma lupaa tyttärensä pojille vaimoiksi. Mutta ensin on pelastettava orvot pankkiirin mielivallalta.

Kaverukset lähtevät kulkemaan pitkin Stoogevillen ainoaa katua työtä etsien. Moella on kädessään kartta, mutta hän ei pysty päättämään minne mennä seuraavaksi, sillä Larry ja Curly tappelevat ja häiritsevät. Aika ajoin Moen täytyy takoa järkeä veljiensä kalloihin, jotta homma edistyisi. Kaveruksilla on vain 30 päivää aikaa kerätä 10000 dollaria ja vielä ylikin, että Ma'n tyttäret suostuisivat naimakauppoihin.



Pelin kaikki tilanteet perustuvat sarjojen sketseihin. Pelaajan ensimmäinen tehtävä on päättää Moen puolesta minne mennään seuraavaksi. Moen käsi liikkuu pitkin kylän karttaa ja pelaajan täytyy painaa fireä haluamassaan kohdassa. Sitten kaverukset panevat hihat heilumaan ja painelevat sinne, minne Moen käsi osoittaa. Erilaisia vaihtoehtoja on kaikkiaan 10. Rahankeruu tapahtuu tekemällä töitä sairaalassa tai ravintolassa, voittamalla tietokilpailuja, nyrkkeilymatseja ja leivänsyöntiotteluita. Kaverukset voivat myös löytää rahaa kadulta ja joko pitää tai palauttaa sen.

Sairaalassa täytyy kerätä pudonneita tavaroita. Stoogevillen sairaala on hulluja täynnä ja siksi kukaan työntekijä ei kestä siellä kauaa. Rahaa tulee jokaiselta sekunnilta, minkä kaverit työssään viihtyvät. Tilanne on kuvattu ylhäältäpäin. Kaverukset huitelevat pitkin sairaalan käytäviä ja nappaavat ilmassa lenteleviä esineitä. Käytävillä liikkuu myös potilaita joita täytyy väistellä. Viidestä kumoonajetusta potilaasta kaverukset saavat potkut.

Ravintolassa tehtävänä on "tarjoilla" piirakoita asiakkaille. Tämä tapahtuu heittämällä piirakat päin asiakkaiden näköä. Asiakkaat puolestaan vastaavat samalla mitalla ja vuoden taistelu on valmis. Rahaa kaverukset saavat jokaiselta osuneelta piirakalta.

Nyrkkeilyottelun voi vain Curly voittaa, sillä hän tulee raivohulluksi kuullessaan kappaleen "Pop Goes the Weasel". Aarg, radio unohtui kotiin ja Larryn täytyy juosta lujaa hakemaan se ja ehtiä takaisin ennen viimeistä erää. Matkaa vaikeuttavat avonaiset

ulko-ovet, roskapöntöt ja katulamput, joihin Larry lyö tohkeissaan päänsä.

Tietokilpailun kaikki vastaukset löytyvät ohjekirjasta, ja hyvä niin, sillä supisuomalaiset tuskin tietäisivät Three Stoogesin historiasta. Aikaa kuitenkin on rajoitetusti ja vastaukset pitää oppia ulkoa ennenpitkää.

Pelin teknisessä toteutuksessa ei ole minkäänlaista moittimista. Grafiikka ja animaatio on silmiähivelevää. Mikään pelin osa ei ole hankala pelata tai väsyttävä katsoa. Pelin varsinainen suolana ovat ääniefektit, jotka on samplattu todella hyvällä maulla. Pelaaja on monta kertaa katketa nauruun osuvan efektin sattuessa osuvaan kohtaan. Musiikiksi on valittu tunnelmaan hyvin sopivaa vanhaa elokuvamusiikkia, joka on vieläpä sovitettu ammattitaidolla.

Three Stoogesia on todella hauska pelata. Sääli vain, että peli on liian helppo kokeneelle tikunvääntäjälle. Mutta ensimmäisiksi tietokonepeleiksi Three Stooges sopii varmasti erittäin hyvin. Naurua ainakin piisaa!

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Musiikki:	10
Efektit:	10
Pelattavuus:	9
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

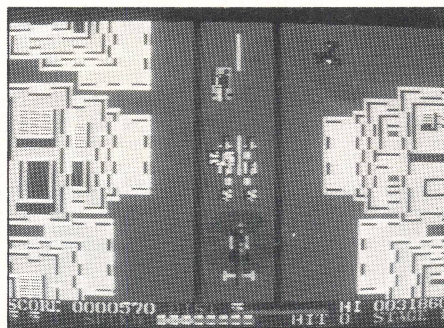
Jori Olkkonen

Ampumapeli — U.S. Gold — **ST, Amiga, C-64, Spe, Ams**

Thunder Blade

Afterburnerin pahin kilpailija on samoille markkinoille tunkeva Thunder Blade, joka on myös Segan kolikkopeli. Oikeudet peliin osti U.S. Gold ja pelin sponsorina toimii jälleen Pepsi.

Thunder Blade muistuttaa paljon Afterburneria, mutta eroaa siitä lähinnä dualistisen luonteensa vuoksi. Ensin kopteri lentää vertikaalisesti scrollaten rakennusten seassa tankkeja ja helikoptereita tuhoten. Thunder Blade voi vaihtaa lentokorkeuttaan, ja porkkanana onkin se, että helikopterisprite ei suurene ja pienene, vaan maasto tekee sen. Toinen osa on itse asiassa täsmälleen samaa toimintaa, mutta kuvattuna AB-tyyliin. Pääseepä Ukkospropelli kuitenkin pujottelemaan rakennusten välistä.



Thunder Bladen käännös kuusneloseen on onnistunut Afterburneria paremmin. Erilaiset graafiset efektit tietysti eivät vedä vertoja arcadekoneelle, mutta Thunder Bladessa on sen verran enemmän ideaa kuin Afterburnerissa, että jotain jää käteenkin. Mistään erinomaisen riemastuttavasta kokemuksesta ei kuitenkaan voi puhua.

Mahtavat 16-bittiset ovat massiivinen pettymys. Grafiikka on näyttävän näköistä ja melkein esikuvansa nopeuksistakin, mutta ongelma on pelattavuus. Kun kopteri yrittää tulitttaa, pysähtyy se tavallisesti kuin seinään. Ja kun yrittää nopeaa väistöliikettä, voi huoletta käydä kahvilla, nauttia pari porkkanaa kahvin päälle ja kun pikku hiljaa palailee takaisin niin saattaapa olla, että kopteri on silminkin havaittavasti liikkunut haluttuun suuntaan. Paska on paskaa vaikka siinä olisikin propellit.

Testattu:	C-64, ST, Amiga
Grafiikka:	7
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	*

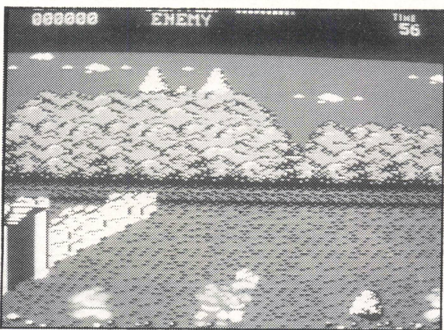
Nnirvi

Toiminta- ja taitopeli — Go! — **C-64, ST, Amiga, Spe, Ams**

Tiger Road

Ruy Barbie Ohin avovelho Ruy Ken Oh haaveilee lapsiarmeijasta. Omista lapsista koostuvan armeijan valmistaminen veisi kuitenkin niin kauan aikaa, että laiskana miehenä herra Oh päättääkin varastella muksut ympäristöstä. Onneksi on olemassa sankareita, kuten Lee Wong, jonka lyhyen tähtäimen suunitelmiin kuuluu hankkia lapset takaisin niiden alkuperäisille omistajille.

Lee Wong etenee horisontaalisesti ja poukkii pitkin palkkeja paukuttaen piikkinuijallaan pahat oliot parahultaisen pieniksi paloiksi. Osa olioista jättää jälkeensä lisäaseita ja energiaa palauttavia annoksia. Valitettavasti näyttää olevan yksi lysti mitä asetta Wong käyttää, eroja niiden välillä kun ei ole.



Niin sankari kuin pahat pojatkin on yleensä ottaen animoitu ihan kivasti ja näyttävätkin kohtalaisen siedettäviltä, mutta mitään huippuunsa viritettyä grafiikkaa ei Tiikeritien penkereeltä löydy. Äänet ovat tavanomaisen tylsiä.

Tiger Road on ihan hyväksyttävä Ghostsén Goblins -tyyppinen peli, jota pelailee sen pahemmin kyllästyttämättä, muttei missään välissä sydän pelaamisen riemusta pakahtumaisillaan. Saavutus kai sekin Go!n yleinen taso huomioon ottaen, ja lause joka valitettavasti alkaa sopia peliin kuin peliin.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

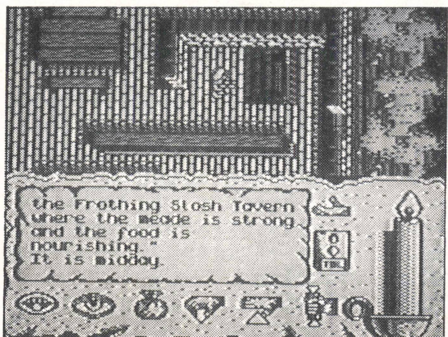
Niger Road

Toimintaseikkailu — Origin Systems — **C-64 (Amiga, ST PC, Ams ja Spe tulossa)**

Times of Lore

Albarethissa ei mene hyvin. Ylikuningas Valwyn on ollut hukassa jo parikymmentä vuotta ja onni maassa alkaa rapista. Pimeyden oliot ovat ryöminneet koloistaan ja vaanivat kulkijoita. Rauha huutaa palauttajaansa.

Times of Loressa yhdistyy toimintapelin helppous j vauhti roolipelien monipuolisuuteen (ainakin osittain). Pelaaja etsii tulevaisuuttaan laajassa Albarethin maassa, joka käsittää myös luolia ja vierailukelpoisia rakennuksia. Pelihahmon voi valita uljaasta ritarista, viehkeästä valkyriasta ja bonuksena vielä barbaarista Conan-lehden lukijoiden riemuksi.



Ohjailu sujuu joustavasti joystickillä ja erikoistoiminnot valitaan toimivalla ikonijärjestelmällä. Ikonit käsittävät kaikki perustoiminnat kuten kommunikoinnin, esinemanipulaation ja pelioptiot. Taistelu on hyvin yksinkertaista: firenappulan painalluksella sankari

joko huitaisee miekalla tai käyttää kantomatkan omaavaa asetta viittä perushirviötyyppiä vastaan. Onnistuneen tapon palkkiona voi olla kultaa, ruokaa tai taikaesineitä.

Times of Loren erottaa normaalista toimintaseikkailusta mahdollisuus (itseasiassa pakko) keskustella Albarethin muiden asukkaiden kanssa. Näppäimistöä ei tarvi kiduttaa, sillä kommunikointi sujuu valikon avainsanalistan avulla, mutta on siitä huolimatta lähes Ultima-tasoista.

Teknisesti kuusnelosen Times of Lore on todella hiottu. Grafiikka on huippuluokkaa aina animointia myöten (jopa valkyrian anatomiset eroavuudet heilahtelevat kävellessä), ja peli on alkuesittelyjen jälkeen kerralla muistissa, mikä ilahduttanee kasettiaseman omistajia. Ei mikään heikko saavutus, sillä pelialue on 50x100 ruutua täynnä yksityiskohtaista grafiikkaa ja grafiikan lisäksi pelissä on laaja juoni. Efektit ovat köykäisehköjä, mutta Galwayn musiikki paikkaa tämän puutteen.

Niin PC-kuin ST-versiotkin häviävät kuusneloselle. Scrollaus on kankeaa, ja paremmista grafiikkaominaisuuksista huolimatta merkittäviä eroja ei juuri ole. Muutenkin versiot ovat identtisiä.

Valittaa voi silti aina. Roolipelin eräs tärkeimmistä puolista eli pelihahmon kehittäminen on täysin unohdettu eikä pelissä ole varsinaista taikajärjestelmää. Times of Loren hyvät puolet silti painavat sen verran raskaammin vaakaa, että moisen voi jättää huomiotta. Tärkeintä on pelin sujuva kulkeminen.

Tarujen aika muistuttaa varsin paljon edesmennyttä Amiga-klassikkoa Faery Tale. Mutta siinä missä Keijusatu oli tylsä ja itseään toistava on Times of Lore monipuolinen ja pystyy säilyttämään kiinnostavuutensa loppuun saakka. Onneksi jatko-osa on jo tulossa.

Testattu: C-64, ST, PC
Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****

Nnirvi

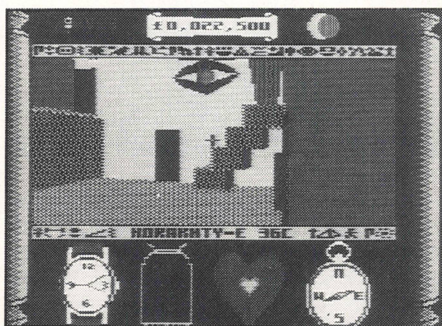
Toimintaseikkailu | **Incentive** | **C-64, Spe, Ams (ST, Amiga, PC tulossa)**

Total Eclipse

Incentiven kehutut Freescape-tekniikkaa hyväkseen käyttävät pelit ovat menneet näemmä hyvin kaupaksi, koska uusia yritelmiä tulee kaupan jatkuvasti ja tällä kertaa jopa uusitulla Freescapella.

Total Eclipse on 1930-luvun Egyptiin sijoittuva toimintaseikkailu. Vuosituhansia sitten auringonjumala Ran ylipappi langetti kirouksen, jonka mukaan mikä tahansa esine, joka estää auringonsäteiden pääsyn Ran pyhättöön, räjähtää kappaleiksi. Kaikki on mennyt sen jälkeen ihan kivasti, mitä nyt pari pilveä, lintua ja lentokonetta on hukannut itsensä Egyptin taivaalla.

26. lokakuuta 1930 alueelle on kuitenkin tulossa auringonpimennys, ja Kuun räjähtämisellä olisi melkoiset sivuvaikutukset myös Maan päällä niinkuin taivaissa. Pelaaja on kirouksen voimaan uskova egyptologi, jonka tehtävänä on löytää suuren pyramidin huipulla oleva temppeli ja tuhota se ennen kuin auringonpimennys on täydellinen.



Peli on varsinainen kartturin unelma, sillä pyramidin kolmiulotteinen sisus on täynnä toinen toistaan epämääräisempiä kammioita sarkofageineen, portaineen, vesialtaineen, silmineen, katoavine ovineen ja muine pikku ylläreineen. Vain huolellisella kirjanpidolla pärjää, sillä peliin onnistuu eksymään todella helposti ilman toivoakaan ulospääsystä.

Pelkän huoneesta toiseen hiippailemisen lisäksi pelaajan on pidettävä huolta pelihahmon pulssista (sydänkohtaus uhkaa), vesipullosta (janoon kuoleminen uhkaa), ajan kulumisesta (meteorisateesen kuoleminen uhkaa) ja lompakosta (pitäisi kuulemma vielä rikastuakin). Joissakin huoneissa kulkee kapeita ramppeja, joiden kautta joutuu tasapainottelemaan, siinä missä joitakin kohteita on paras ampua ensin ja kysellä vasta sitten.

Hyvästä ideasta huolimatta Total Eclipse on varsin yks'totinen peli. Kahdeksanbittisellä koneella toteutettu kolmiulotteinen grafiikka on turhauttavan hidasta, ja ainakin allekirjoittanut kyllästyy Freescape-grafiikkaan nopeasti. Kartoittamisesta pitävät toimintapelien ystävät voivat pitää tästäkin. Minä en ihmeemmin.

Grafiikka: 8
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Jyrki J. J. Kasvi

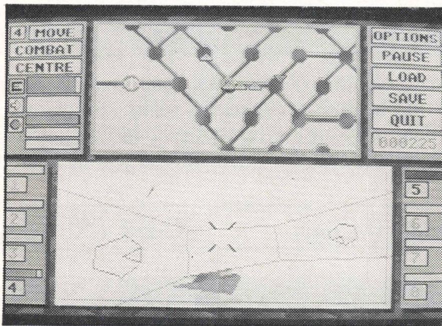
Strategia | **Rainbird** | **Amiga, ST, PC**

Tracker

Amigan Trackerin mukana tuleva kräasäkasa on mittav. Konekohtainen näppäimistökortti, A3-juliste seinälle liimattavaksi, lyhyt James Follettin novelli kertoo taustatarinan ja ohjekirja tukee juonta miellyttävästi.

Rakennettiinpa kerran Egronin planeetalle armeijan harjoitusrdaksi valtava käytäväverkko, jota hallitsemaan asetettiin sen keskelle massiivinen tietokone apunaan droidiarmeija. Egronn sotilaat lentelivät kiitureillaan pitkin käytäviä koettaen päästä labyrintin keskustaan tuhoamaan keskustietokoneen ja harjoittaen taitojaan helmitaulun jälkeläisen droideja vastaan

Muutaman vuosisadan vierähdettyä harjoitteluareena kävi tarpeettomaksi, mutta radan saneeraus ei sopinutkaan tietokoneelle, joka ohjelmansa mukaan suojeli itseään. Kun tuhoamisyritykset kilpistyivät tekoälyn voittamattomuuteen, jäi rata rauhaan siihen asti kunnes sitä keksittiin käyttää pääosassa TV-showssa, jossa toiveikkaat sankariehdokkaat pyrkivät maineeseen ja kuuluisuuteen yrittämällä tuhota keskustietokoneen. Thän mennessä nämä yritykset ovat tietysti aina päättyneet onnettoman kilpailijan hajoamiseen atomeiksi, mutta mikäänhän ei estä pelaajaa yrittämästä.



Pelaajan käytössä on kuusi liituria ja lasti plasma-ammuksia, joiden avulla homma pitää hoitaa kotiin. Käytännössä tavoitteeseen tulee edetä vaiheittain tuhoamalla ensin tarpeeksi viestilinkkejä ja -keskuksia ja keräämällä jäljelle jäävät kvarkki- ja neutronipommit. Vasta viimeksimainituilla on mahdollista läjäyttää keskustietokone autuaampaan muistiavaruuteen. Rakkine yrittää tietenkin puolustautua cycloideillaan sitä paremmin mitä lähemmäksi pelaaja onnistuu pääsemään ja käyttää tekoälyään häikäilemättä hyväkseen.

Arkkitehtuuriltaan käytäväverkko on kuusikulmainen ja sen keskukseen pääseminen ei ole mikään helppo tehtävä. Apuna pelaajalla on autopilotti, zoomattava kartta ja sekä lyhyen- että pitkän matkan skannerit. Kaikkia kuutta alusta voi liikutella autopilotin avulla yhtä aikaa. Mikäli jokin liitureista kohtaa vihollisen, voi siirtyä taistelumoodiin ohjaamaan kyseistä alusta. Taistelu pitää suorittaa itse, mutta se onkin sitten oikeastaan ainoa toimintapelaajaa kiinnostava

osuus Trackerissa. Muutoin pitkin käytäviä lentely on aika kyllästyttävää puuhaa ja sitä paitsi alus ohjautuu tahmeasti.

Ikävä kyllä kolmiulotteisen grafiikan toiminta ei ole koneen huomioon ottaen mitään erinomaisen nopeaa, ja muutenkaan ei Tracker vakuuta toimintapelinä. Pikemminkin se on eräänlainen sotapeli keinoälyä vastaan, ja lienee tarkoitettu viehättämään toiminnasta pitäviä strategiapelien ystäviä. Peruskuvio on Trackerissa hyvä, mutta lopputulosta pilaa ehkä hieman liian ylimalkainen toimintaosuus. Ääntelyt pelissä ovat muuten mitäänsanomattomat. Toteutuksen jääminen hieman vajaaksi laskee Trackerin pisteitä, aineksia todelliseksi hittipeliksi olisi varmasti ollut.

Atari ST -versio on totuttuun tapaan nopeampi, mutta äänet ovat heikommat. Muuuten peli on identtinen. Positiivisena piirteenä on, että ST-Trackeria voi pelata myös mustavalkonäytöllä.

Testattu: Amiga, ST
Grafiikka: 7
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ✱✱✱✱

Pasi Hytönen

Urheilupeli | **Microillusions** | **Amiga**

Turbo

Nimikin sen kertoo: kyseessä on taas autoilupeli. Erona lukuisiin vastaaviin voi Turbossa normaaliin Microllusions-tyyliin valita yksin- ja kaksinpelin sekä modeemin välityksellä pelaamisen.

Lähtövalojen vaihduttua vihreiksi kisa alkaa. Tarkoitus on kaahata maaliin alle yhdeksänkymmenen sekuntin samalla tuhoten muita tielläliikkujia. Peli on kuvattu ylhäältäpäin, reitin kulkiessa läpi kaupungin, myöhemmin ohi kallioiden ja muun maaseudun. Kaksinpelissä pelaajat näkyvät omissa pikku ruuduissaan ja voivat ajeskella toisistaan riippumatta. Ruudussa näkyy myös kartta, joka osoittaa pelaajien sijainnin. Tieltä voi kerätä autoonsa lisävarusteita ja etenkin aseistusta, joka helpottaa kilpailijoiden vähentämistä. Tietysti vihollisautotkin yrittävät parhaansa mukaan saada pelaajan räjähtämään tuhansiksi pieniksi kappaleiksi. Omaperäistä, vai mitä?

Jos juoni ei ole hyvä olisi toteutuksen parasta olla loistava.Mutta kun ei ole. Tie scrollaa nykien, ja autot näyttävät samoilta kuin kolikkopeleissä noin sataviisikymmentä vuotta sitten. Muutenkin grafiikka on melkoisen yksinkertaista. Äänetkin ovat vain tavallisia räjähdyksiä ja muuta sellaista. Tylsää. Kaiken lisäksi vauhtia pitää hiljentää vähän väliä tien poikki kulkevien junaratojen takia. Junat kulkevat noin kolmen sekunnin välein.

Peli on siis epäonnistunut varsin lahjakkaasti. Microllusionilta ei Faery Talen jälkeen ole tullut yhtään todella hyvää peliä, joten toivotaan, että tuleva roolipeli "Land of Legends" parantaa tilannetta.

Testattu: Amiga
Grafiikka: 6
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ✱✱

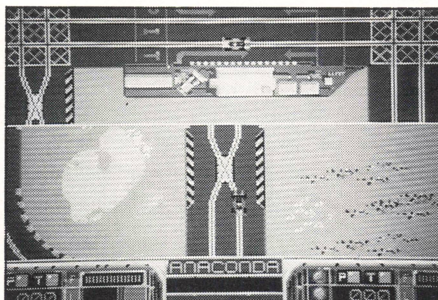
Antti Litmanen

Urheilupeli | **Microdeal** | **Amiga**

Turbo Trax

Turbo Trax on paras näkemäni kilpa-autoilupeli. Siinä kirkastuu syvällinen vaan niin harvinainen oivallus: "Simuloidaan sellaista, mihin mikron resurssit riittävät!" Autoradalla ajamisen simulointi on paljon helpompaa kuin oikean ohjauspyörän takana istumisen mielikuvan synnyttäminen. Ian Murray-Watson ja Martin Kenwright ovat tehneet lähes täydellisen ajosimulaattorin, joka on parempi kuin esikuvana olleet koottavat sähköautoradat.

Kilparata kootaan ihka oikeannäköisistä palikoista, joissa juoksevat sähkökiskot keskellä. Näistä sähkökipunat leiskuvat, kun autot eivät tasaisesti kulje. Traxin mukana tulee viisi valmista rataa ja lisää voi rakennella itse kukin kykyjensä mukaan. Pelivaihtoehtoja on kolme: aika-ajo, kilpa-ajo mikron kanssa ja ottelu toisen pelaajan kanssa. Kahden pelaajan ajoissa kuvaruutu puolitetaan vaakasuunnassa, mikron kanssa hösätessä voi käyttää koko näyttöä oman radan esittämiseen.



Ajaminen on todellinen nautinto. Ajokki käyttäytyy juuri niin kuin sähköauton bittitodellisuuden tuleekin. Autoa ei tarvitse hakea pitkin nurkkia ulosajon yhteydessä, napinpainallus riittää kääntämään auton oikein päin radalle. Joystickin ominaisuuksilla on tavallista enemmän vaikutusta ajosuoritukseen, jonka vaikeusastetta voi säädellä mielin määrin.

Auton ja renkaiden kunnon kuin myös menoveden riittävyyttä on helppo seurata ja varautua ajoissa varikkokäyntiin. Tämä ja märällä radalla ajaminen ovat eräitä ominaisuuksia, joita esikuvista ei löydy. Turbo Trax on niin hyvä peli, että vielä ei osaa kaivata edes parempaa grafiikkaa tai tuhdimpia äänitehosteita. Vuoden parhaan autopelin paikalta Turbo Traxin pystyy varmimmin syrjäyttämään vielä viimeistellympi autoratasimulaatio.

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Peliajatus: 10
Pelattavuus: 10
Yleisarvosana: ✱✱✱✱✱

Markku Alanen

Urheilupeli | **Cinemaware** | **Amiga**

TV Sports Football

Cinemaware yrittää vaihteeksi sille oudolla urheilupelien saralla saavuttaa mainetta ja kunniaa. Heti kättelyssä voidaan sanoa, että TVSF pesee ainakin pelattavuudessa kaikki Cinemawaren aikaisemmat pelit. Lupaavalta kuulostaa se, että TV Sports -sarjaan on myöhemmin tulossa uusia pelejä, jotka käsittelevät amerikkalaisten suosituimpia urheilulajeja.

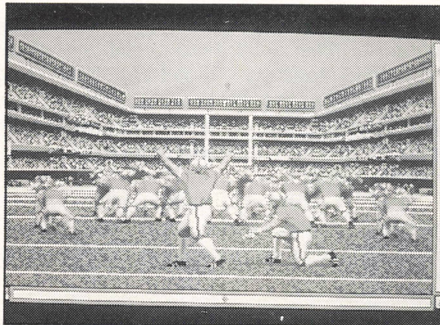
Niille, joille amerikkalainen jalkapallo on outo laji, kerrottakoon että tavoitteena on kuljettaa siannahasta veivattu soikio vastustajan maalialueelle. Onnistuneen kuljetuksen jälkeen saa mahdollisuuden yrittää lisäpistettä, jonka saa potkaisemalla soikion maalintapaiseen kyhäelmään.

Pelaajat yrittävät soikiota pois sen kuljettajalta yksinkertaisesti runnomalla tämän maahan. Tämän estämiseksi valmentajan on valittava juuri oikeat hyökkäys- ja puolustusstrategiat. Lisäksi pallon kuljettajan on oltava nopea, älykäs ja vahva välttääkseen liiat lähentely- yritykset.

TVSF:ssa pelaaja toimii sekä valmentajana että pallon kuljettajana, eli aktionia riittää. Ilman käsikirjan lukemista ja jonkin-

moista taustatietoa ei pelaamisesta kyllä tule yhtään mitään. Onneksi mukana tuleva käsikirja on ajan tasalla ja tyhmempikin oppii pelin kikat nopeasti. Valitettavasti vain käsikirja on normaaliin tapaan englanninkielinen.

TVSF on normaaliin Cinemawaren tapaan loistavasti varustettu upealla grafiikalla ja äänellä. Myös se, mikä yhtiön peleistä yleensä puuttuu, eli pelattavuus, on löytänyt tiensä mukaan. Näillä avuilla TVSF:ia ei voi muuta kuin suositella.



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

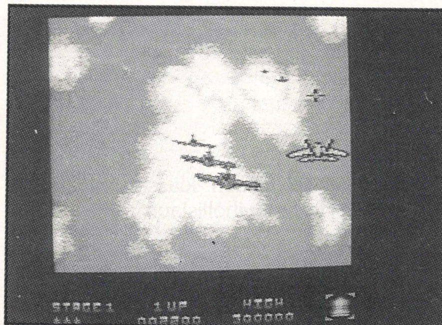
Petri Teittinen

Ampumapeli	Ocean	C-64, Spe, Ams

Typhoon

Jälleen yksi grafiikalla ratsastava kolikkopeli yrittää selviytyä kuusnelosessa. Tällä kertaa on uhrina Konamin Afterburner-1942-cocktail Typhoon.

Peli koostuu kahdesta osiosta, joista ensimmäisessä lennetään pilvien läpi F-14-hävittäjällä afterburneriaanisissa tunnelmissa. Näkymä on suoraa koneen takaa. F-14 syöksyy läpi vastaantulevien vihollishävittäjien ja ohjuspilvien, kunnes näkyy taistelulaiva. Tämän jälkeen hävittäjää lasketaan alaspäin narun varassa muutaman metrin askelin antaen aseiden laulaa, kunnes ohjuksia



sylkevää alusta ei enää ole.

Tämän uroteon jälkeen lennelläänkin klassisesti alhaalta ylöspäin yhtäkkiä helikopteriksi muuttuneessa taisteluvälineessä. Lisäaseita keräillään ja vastaantulijoita ammuskellaan, ihan niin kuin tuhannessa pelissä tätä ennen ja tuhansissa tämän jälkeen.

Typhoon on Imaginen nykytyylin mukaisesti hyvin siististi tehty (varsinkin ykkösosan eteenpäinvyöryvät fraktaalipilvet olivat kivoja), mutta mitään uutta ei Typhoonista löydy. Ihan kiva peli, muttei missään suhteessa erikoinen ja lienee lähinnä tarkoitettu syömään Afterburnerin markkinoita.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

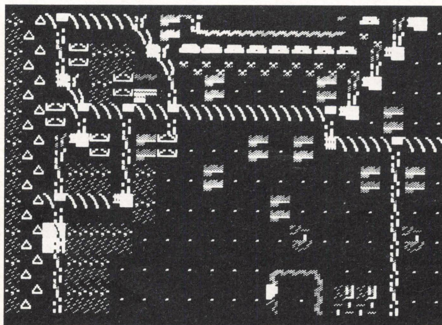
Strategiapeli	SSI	C-64/128

Typhoon of Steel

Vaatimattomattomuus kaunistaa. SSI:n uusinta strategiapeliä ei voi ainakaan vaatimattomaksi väittää, kaunis se on silti.

Typhoon of Steel nielee kaikkiaan neljä levynpuolta sisältäen taisteluja kaikilta toisen maailmansodan tantereilta, eli Euroopasta, Tyyneltä mereltä, Afrikasta ja Aasiasta. Kotelossa kehutaan sen sisältävän yli 220 erilaista asetta ja kaiken huipuksi on mahdollista kasata omia skenaarioita, jos entiset eivät anna "kylliksi haastetta".

Ensimmäisellä silmäyksellä TOS näyttää järkyttävältä rykelmältä yksittäisiä tankkeja, kk-ryhmiä, joukkueita, heittimiä ja muita miesten leluja, puhumattakaan varsin sekavalta näyttävästä näppäinvalikoimasta. TOSin vahva puoli onkin uuden pelaajan pään totaalinen sekoittaminen kaikilla ominaisuuksilla ja näppäimillä, joilla toimintaa hallitaan. Jopa Shiloh jää jälkeen monipuolisuudessa ja vaikeudessa. Sananlasku toteaa "vaikeudet on tehty voitettaviksi" ja näin on — kovasti yrittämällä TOSia oppii pelaamaan ja ymmärtämään kaiken tarkoituksen.



Pelin yleinen hallinta ja kokonaistilanteen pitäminen käsissä vaatii poikkeuksellisen paljon henkisiä voimavaroja, koska pelialue on yleensä suuri. Esimerkiksi Normandian maihinnousu -skenaariossa karttaruutu on **valtava,** suurempi kuin missään muussa pelaamassani strategiapelissä. Mittakaava heittää muutenkin pahan kerran, sillä yksiköt ovat vain muutamien miesten kokoisia ja niin heittimet, tankit kuin kk-ryhmätkin ovat kukin oma yksikkönsä.

Komentosuhteet TOSissa ovat melko monimutkaiset, mutta äärimmäisen realistiset. Kukin yksikkö on alistettu oman päämajansa (HQ) alaiseksi, joka on puolestaan toisen HQ:n alainen, joka on taas oman HQ:nsa alainen. Kukin yksikkö voi saada käskyt vain oman HQ:nsa kautta, ja jos se on menetetty seuraa pieni hässäkkä...

SSI on tainnut haukkaista liian suuren palan Typhoon of Steelissä. Peli on äärimmäisen monipuolinen ja haastava, mutta samalla liian massiivinen pelattava. Pelialue on liian suuri käsiteltävä C-64:llä ja pelaaminen on h.i.d.a.s.t.a. Komentojen anto sentään sujuu nopeasti, kiitos hyvän järjestelmän, mutta niiden suorittamiseen kuluu liikaa aikaa. Mutta jos katsot olevasi tosi raskaan luokan strategisti, tässä paketissa ainakin riittää purtavaa.

Grafiikka:	8
Äänet:	7
Pelattavuus:	6
Kiinnostavuus:	10
Realismi:	10
Ohjeet:	9
Kokonaisuutena:	****

Jukka O. Kauppinen

V

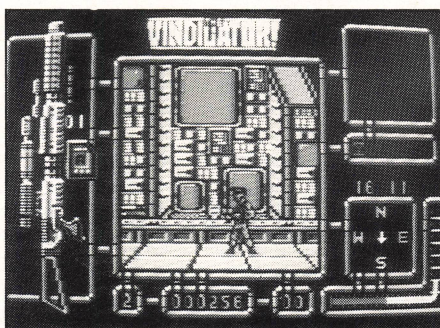


Toimintaseikkailu/ampumapeli | Ocean | C-64, Ams, Spe

Vindicator

Sanokaa "Hep" jos kuulostaa tutulta. Ihmiskunta on lähes tuhoutunut ulkoavaruudesta (hep) tulleiden hirviöiden ansiosta, ja (hep!) vain yksi mies (HEP) Vindicator, voi pelastaa maailman (HEP!)

Vindicator on avaruusooppera kolmessa näytöksessä. Osassa yksi Kostaja taistelee tiensä läpi neljän sokkelon. Päämääränä on löytää keino muukalaisten tietokonekeskuksen tuhoamiseen. Tähä vaaditaan hissipasseja ja tunnussanat tietokoneeseen, kuten myös happipulloja ja tehokkaampia ammuksia. Happea lukuunottamatta tavarat löytyvät vain eliminoimalla kompleksin vartijat. Kun oikeaa tunnussanaa tarjotaan oikealle tietokoneelle, saa välipelin voittamalla yhden pomminkappaleen lopullista tihutyötä varten.



Osassa kaksi päästäänkin jo tuttuun ammuskeluun sen vertikaalisessa muodossa, kun Vindicator lentää ensin hävittäjällään, sitten ajeleejeepillään läpi vihollislaumojen päästäkseen Katakombiin, jossa lymyilee pääpaha Gog. Täysin odotettavasti kolmannessa osassa taistellaan klassiseen Green Beret -tyyliin tie läpi vihollislauman ja passitetaan Gog huitin tuuttiin. Ihmiskunta voi jatkaa itsensä eliminoimista ilman ulkopuolista apua.

Ocean jatkaa huolellista työtään. Grafiikka ja äänet Vindicatorissa ovat ensiluokkaisia ja pelinäkään se ei ole hullumpi. Ensimmäinen osio tosin edustaa vihaamaani "Kartoita tai kuole" -tyyliä, lisäantibonuksena sekava suunnistus identtisissä käytävissä, joissa vaihtelevat ilmansuunnat pistävät pikku pään mullinmallin. Vindicator on ammattimainen tuote, joka perustuu niin tuttuun ja rakkaaseen pelityyppiin että sen kaiken järjen mukaan pitäisi vedota laajaan yleisöön. Lisäplussa tulee siitä, että Ocean on lyönyt mukaan aidot suomenkieliset ohjeet.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

Nnirvi





Urheilupeli | Ocean | C-64 (ST, Amiga, Spe, Ams tulossa)

Wec Le Mans 24

Me kaikki muistanemme onnettoman kuusnelosversion Outrunista. No, aika kuluu ja tekniikka kehittyy. Konamin Wec Le Mans on kolikkopelinä ehkä jopa maailman suosituin, ja kuvaa nimensä mukaisesti Le Mansin 34 tunnin kisoja. Mukana on niin päiväkuin yöosuuksiakin Outrunin kevyesti pesevillä grafiikoilla. Rata vaihtuu kolmen aikarajoitteisen kierroksen jälkeen.

Yllätys yllätys, kuusnelosen Wec Le Mans on niin helvetin huono, että tekisi mieli itkeä. Yritin ihan haasteen vuoksi löytää jotain positiivista, mutta jouduin antautumaan.



Vauhdin tunnetta tässä roskassa antaa klassinen harmaan raidoituksen käyttö. Kun hurja kilpuri kiitää maksimivarpilla tuleekin eteen mainio efekti: raidat pysyvät osapuilleen paikoillaan. Tien reunallakaan ei pahemmin liikettä ole maaston loistaessa poissaolollaan. Mutta kauhein on vielä kertomatta: kun kammesta vääntää, liikkuu auto, ei tie, ja tämä tuhoaa viimeisenkin sitkeän illuusion autolla ajelusta. Kaiken lisäksi auto kiihtyykin kuin ketjuton mopo.

Kyllä huumoria maailmaan mahtuu, mutta Oceanin uusin vitsi ei kyllä huvittanut pätkääkään. Wec mun koneesta, Le Mans!

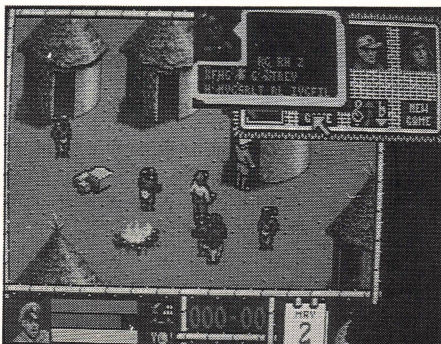
Testattu:	C-64
Grafiikka:	5
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	-

Nnirvi

Toimintaseikkailu | Ocean | ST, Spe (Amiga tulossa)

Where Time Stood Still

"Räks ja poks!", sanoi lentokone laskeutuessaan keskelle Tiibetin vuoriryhmää. Kun Lentäjä, Sankaritar, edellisen Poikaystävä ja Lihava Liikemies, sankarittaren isä, olivat karistaneet lentokoneen kappaleet vaatteistaan keksivät he jonkin olevan vialla. Hirmuliskot ovat tiettävästi kuolleet sukupuuttoon,



ja apinamiehetkin on yleensä piilotettu kapakoiden narikoihin. Ah, sivistys sivistys, sinne on päästävä!

Kiitettävä valikoima vaarallisia tilanteita odottaakin seikkailijoita ennen kuin ensimmäinen McDonalds näkyy. Pelaaja ohjaa nelihenkisen joukon yhtä jäsentä muiden seuratessa johtajaa. Jos muuten hiljaa pysyvä aika jättää hänestä, siirtyy seuraava ohjaimiin. Mikäli ryhmän muut jäsenet joko kyllästyvät pomon toimettomuuteen tai eksyvät, alkavat he itsenäisesti hakeutua sivistyk-

seen. Esineitä käsitellään spacella esiin tulevasta valikosta, mutta mikään kätevä teksti ei kerro mitä toisinaan abstraktit pikseliröykkiö ovat esittävinään.

WTSS on omassa lajissaan erinomainen isometrinen seikkailupeli, jonka suurin vika on se, ettei se yritä tuoda genreen mitään uutta. Liian usein tallustellaan pitkin autioita maisemia ilman sen erikoisempaa tehtävää, ja silloin aika todella seisoo hiljaa. Jonkun verran rassaa myös tarve löytää ruokaa ja juomaa retkueelle, kun menustakin puuttuu optio lyödä lihoiksi ryhmän turhia jäseniä Andien malliin.

Onnistunut ratkaisu WTSS:ssa on luopuminen kirjavista väreistä ja pelialueen soinnuttaminen harmaan eri sävyihin. Yhdistettynä hyvään animaatioon tulos näyttää ST:ssä mustavalkoiselta matka-TV:ltä (plus miinus pientä liioittelua). Spectrumissa värisävyt rajoittuvat kahteen, mutta muuten pelit ovat identtiset.

Tämäntyyppisiä pelejä ei pahemmin ST-Amigassa ole ollut, joten sikäli WTSS on tervetullut, varsinkin kun se on siitä parhaimmasta päästä. Megakoneiden jykevämmän potkun voisi kuitenkin hyödyntää muutenkin kuin koreammalla grafiikalla, mutta samapa tuo.

Testattu:	**ST, Spe**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Nnirvi

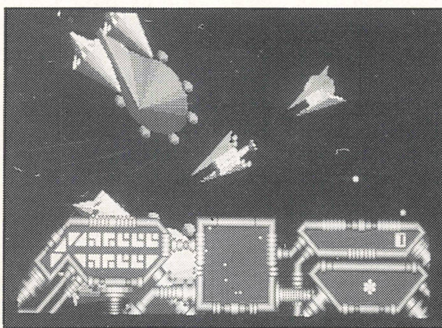
Ampumapeli — **Firebird** — **ST, Amiga (tulossa C-64, Spe, Ams)**

Whirligig

Teknofobian uhrien painajainen on totta: koneet ovat orjuttaneet ihmiskunnan. Maailmankaikkeus koostuu neljästä miljardista kentästä, joiden yhteisnimi on Eigen-avaruus. Tämän vaatimattoman määrän keskelle on kätketty viisi Täydellistä avaruutta, joissa ihmiskunnan vapaustaistelijan täytyy vieraill. Onneksi kohdekenttien numerot on annettu. Jokaisesta kentästä johtaa pois ainakin yksi, yleensä useampi avaruusportti, jotka toimivat risteysasemina.

Hävittäjä on aseistettu lämpöhakuisilla ohjuksilla ja chaffilla. Ohjukset ovat harvinaisen tyhmiä, sillä jos muuta sopivaa maalia ei löydy, lukittuvat ne pelaajan alukseen ja pof — jälleen yksi kymmenestä elämästä katoaa ajan ikuisuuteen kuin kyynel sateeseen.

Ohjus-, chaff- ja polttoainevarastoja voi



täydentää siellä täällä sijaitsevilla tankkausasemilla. Kyllä kelpaa täydellä masulla terminoida vihollisaluksia ja installaatioita sekä välillä tarkkailla varastoja koreasta instrumenttipaneelista.

Whirligigin grafiikka on oikein näyttävää. Kaikki objektit on varjostettu valonlähteen mukaan ja liikkuvat pehmeästi. Vika on lähinnä siinä, että ne ovat liian suuria, joten törmääminen viholliseen on hyvin yleinen tapa päättää päivänsä. Pelaaminen on leppoisaa: kun kone laskee uutta kenttää voi vaikka kiehauttaa kahvit ja katsoa pari hyvää elokuvaa.

Jos Viruksessa oli eksoottinen ohjaustapa niin Whirligig pääsee samaan. Aluksen kuljettaminen sinne minne haluaa vaatii pitkällistä harjoittelua eikä siltikään ole helppoa.

Whirligig on sinänsä ihan mukava peli, mutta siitä tuntuu puuttuvan jotain. Kun graafisen koreuden kuorii pois paljastuu alta varsin yksinkertainen, mutta loppujen lopuksi epätyydyttävä ammuskelupeli. Itse asiassa aika tylsä. Ja niitähän riittää muutenkin.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**7**
Yleisarvosana:	******

Nnirlvigig

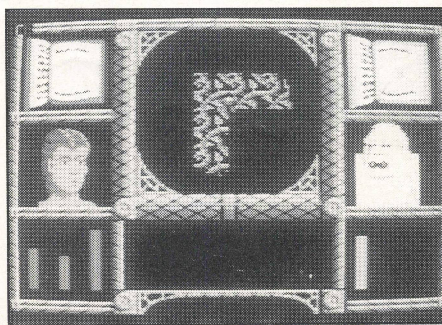
Roolipeli — **Go!** — **C-64, ST, Amiga, Spe, Ams**

Wizard Warz

Muistanpa, kun nuorna miesnä jokainen kylän tenava haaveili mestarivelhon ammatista. Vain uraputken pimeä puoli eli taistelu entisten huippuvelhojen kanssa piti kyläsepän tuoreissa kisälleissä. Vuosisadat ovat vierineet, velhous on poissa muodista ja nähtävästi ainoa mahdollisuus muistella vanhoja on Wizard Warz.

Velhojen Sota jakautuu kolmeen osaan, jotka erilaisista tavoitteistaan huolimatta ovat samaa roskaa erilaisissa kansissa. Ensimmäisessä osassa tapetaan hirviöitä, joiden jälkeensä jättämät tavarat täytyy palauttaa oikeisiin kaupunkeihin. Toisessa osassa tapetaan hirviöitä, jotta saadaan vaadittavat tavarat kolmanteen erään. Siinä niitataan seitsemän muuta velhoa apureineen. Erilaisia hirviöitä on kolmisenkymmentä ja arsenaali koostuu massiivisesti yhdeksästä erilaisesta loitsusta. Näistä järeät neljä saa valita.

Velho liikkuu pienessä ympyränmuotoi-



sessa ruudunosassa, joka näyttää enemmän tai vähemmän ympäröivää maastoa, pelaajan voimien mukaan. Maastolla ei, vettä lukuunottamatta, ole vaikutusta liikkumiseen. Kun velho sitten joskus kohtaa jonkun hirviön, siirtyy taistelu erilliselle areenalle Archonin tyyliin. Ja sitten velhot mätkivät toisiaan erilaisilla loitsuilla. Nähtävästi jotkut loitsut vaikuttavat paremmin toisiin hirviöihin kuin toiset.

Wizard Warz on ainakin toteutukseltaan omaperäinen peli, mutta mitähän se yrittää esittää? Pelaaminen on yhtä jännittävää kuin Sound Of Musicin katselu ilman valoja. "Peli joka vie fantasiaroolipelin askeleen pitemmälle." Verrattuna mihin? Pac-Maniin? Ehdinkin jo huolestua kun Go! julkaisi pari hyvää peliä, mutta nyt on taas palattu tutuille teille.

Testattu:	**C-64, Amiga**
Grafiikka:	**7**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**5**
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

Z



Seikkailupeli	Lucasfilm	C-64, PC, Amiga

Zak McKracken and Alien Mindbenders

Vuosi on 1997, ja maailma on entistä tyhmempi paikka. Eikä mikään ihme, sillä avaruuden muukalaiset ovat rakentaneet laitteen, joka hitaasti mutta varmasti tiputtaa maapallolaisten älykkyysosamäärää (niin että siinä selvisi sekin sitten).

Vain yksi mies voi pelastaa maailman ja hän on Zak McKracken, roskalehden avustaja. Yksi mies vastaa kolmea naista Lucasfilmin mukaan, sillä Zakilla on apunaan Annie, Muinaisen Viisauden Yhdistyksen puheenjohtaja sekä Leslie ja Melissa, kaksi teinityttöä, joiden krediitteihin kuuluu muun muuassa matka Marsiin muunnellulla pa-



kettivaunulla. Onpas originellia ja äääärettömän hauskaa...

Zak McKracken jatkaa Maniac Mansionin viitoittamaa polkua. Näppäimistöön ei tässä seikkailupelissä tarvitse koskea, sillä käytettävät komennot valitaan joystickilla ruudun alalaidalla olevasta valikosta hyödyntäen myös ruudun yläosassa olevaa toimintaruutua, jossa Zak animoi. Systeemistä on se etu, että ei tarvitse arvailla verbi-substantiiviyhdistelmiä kuten normaalissa tekstiseikkailussa. Elokuvamaista tunnelmaa luovat välillä esiintyvät animaatiot, jotka kuljettavat juonta eteenpäin.

Zak McKracken vilisee Hitch-hiker's Guide -tyyppistä huumoria lähes kyllästymiseen asti. Ehkä pelin suurin puute on kuitenkin se, että päin vastoin kuin edeltäjä Manic Mansion, se alkaa kaukaa itse seikkailun ulkopuolelta.

Zakia voi suositella Manic Mansionin ja Douglas Adamsin kirjojen ystäville ja itse asiassa muillekin, sillä se on kelpo seikkailu, joka tarjoaa aivan tarpeeksi sopivan tasoista päänvaivaa suurimmalle osalle seikkailun ystävistä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

Znik McNirvi

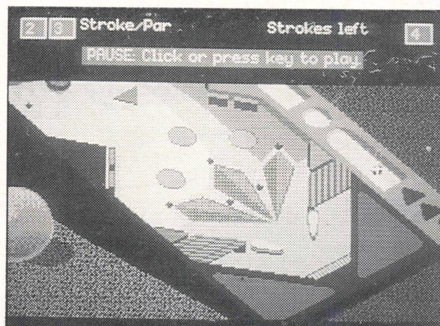
Urheilupeli	EOA/Magic Bytes	ST, Amiga, PC/ST, Amiga, C-64

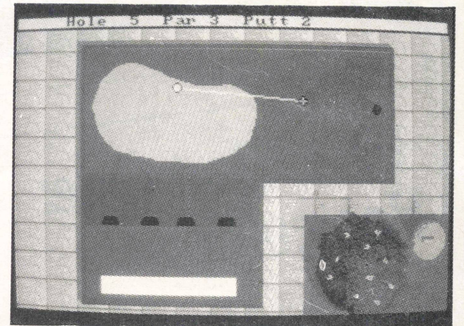
Zany Golf/Minigolf

Minigolf — tuo kevään ja kesän hauska ajanviettotapa, jossa rautanuijat pakottavat pientä palloa synkkään kuoppaan. Nyt ei tarvitse nokkaa työntää ulkoilmaan, sillä kaksikin pelitaloa on vanginnut minigolfin magneettipinnalle.

Minigolfissa on kentät esitetty suoraan ylhäältä. Korkeuserot saa mieltää päässään, perspektiivi kun on hylätty eri värisävyjen hyväksi. Pallon liikkeellesaaminen ja kohdistaminen sujuu kuitenkin ihan mukavasti jopa joystickilla. Ratoja on parisenkymmentä ja peli noudattaa tuttuja minigolfin sääntöjä. Minigolfin pilaa kuitenkin lepsu ohjelmointi ja ratojen mielikuvituksettomuus. Pallo ponnahtelee luonnonlakien vastaisesti eikä mihinkään Leaderboardmaiseen realismiin yletä. Grafiikka ei ole muutenkaan mitenkään häikäisevää.

Zany Golfin ote on erilainen. Radat ovat graafisesti kauniita, täynnä animaatiota ja "hullunkurisia" keksintöjä kuten pomppivia





hampurilaisia. Pallon lyönti simuloi osuvasti aitoa minigolfia. Mutta sitten tulevatkin huonot uutiset. Ratoja on vain yhdeksän, ja sääntöjä on muutettu. Jokaisella radalla on par, joka ilmoittaa montako lyöntiä siihen keskimäärin saa mennä. Parin alittavat lyöntimäärät siirtyvät bonukseksi seuraaviin reikiin, mutta kun lyönnit loppuvat: raaka GAME OVER. Tämä karsii huomattavasti pelin käyttökelpoisuutta, ja pieni reikämäärä tiputtaa sinänsä erittäin ammattitaitoisesti tehdyn pelin kiinnostavuutta.

Minigolf livenä tuntuu olevan edelleenkin paras tapa tutustua tähän pikkupallopelien kuninkaaseen.

	Minigolf	Zany Golf
Testattu:	ST,	ST
Grafiikka:	7	9
Äänet:	7	8
Kiinnostavuus:	6	7
Yleisarvosana:	***	

Nigolf Mininirvi



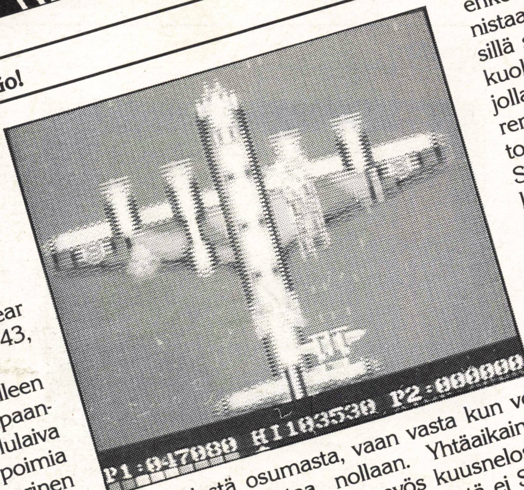
1

Ampumapeli

Go!

C-64, ST, Spe, Ams (Amiga tulossa)

1943 — The Battle of Midway



Ensin oli 1942, sitten tuli 1943—One Year After ja nyt tuleekin vaihteeksi taas 1943, eikä voi kun kysyä että miksi?

Jälleen kohoaa P-38 hohtaville siivilleen ja tuhoaa Japanin ilmavoimat useampaankin kertaan matkatessaan kohti taistelulaiva Yamotoa. Kuusi salaista asetta voi poimia matkalla mukaan, mukana legendaarinen "POW". Edelleen voi tiukoista tilanteista paeta tekemällä tiukka silmukka. Tason loppu-hirviötä vastaa luonnollisesti joko sotalaiva tai isommanpuoleinen lentokone, jotka kummatkin ovat joka tapauksessa suojattu laivasaattueella.

Erona 1942:een ei P-48 leviä tulipalloksi heti yhdestä osumasta, vaan vasta kun voimamittari valahtaa nollaan. Yhtäaikainen kahden hengen peli on myös kuusneloseksa mahdollista, mutta jostain syystä ei ST:ssä.

Kuusnelosen grafiikka ei ole mitenkään erikoista vaikka lentokoneet sellaisiksi tunnistaakin. Törmäystarkistus vähän lipsuu, sillä spritet eivät tunnu tajuavan koska pitää kuolla. Erikoisen häiritsevältä näyttää tapa, jolla isommat lentokoneet on liimattu merenpintaan. ST-versio on Proben käsialaa ja tosi pettymys. Firebirdin taidokkaan Flying Sharkin jälkeen 1943:n hyytysen kokoiset lentokoneet näyttävät surkeilta, ja simppeli grafiikka puuttuvine kaksinpelimahdollisuuksineen ei innosta pelaamaan.

Sinänsä 1943 on ihan sujuva, mutta turhan helppo (jopa minulle) ammuskelupeli, jota tuskin kannattaa liittää kenenkään kokoelmiin.

Testattu:	C-64, ST
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	*

Nnirvi

KOTOSALLA:

HEI KULTA, OLIKO TÖISSÄ RANKKAA?

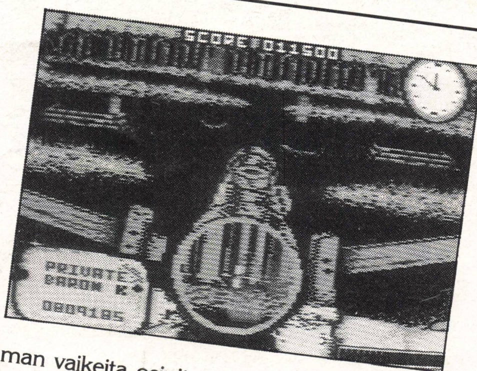
LOPPU TULEE!

Urheilupeli

Cascade

C-64, Spe, Ams

19 — Part One: Bootcamp



Nineteenilla on kyseenalainen kunnia olla ensimmäinen nuorison suosiman popmusiikin mukaan tehty peli. Helppoa se ei liene ollut, sillä synnytystuskat ovat kestäneet kauan. Nyt on lapsesta puolikas syntynyt ja kakkososa putkahtaa myöhemmin.

Etukäteenhän Nineteenista kerrottiin tulevan Vietnamiin liittyvä taistelupeli, jossa aseistakieltäytyjille olisi ollut oma tekstipeliosuutensa. "Yllättäen" tulos onkin Combat Schoolin käynyt ja opit sisäistänyt multieepos.

Bootcamp on olevinaan uuden aamuteittisen sotilaskoulutusta. No mitenkä pojasta tehdään mies? Ensin uuden alokkaan on selviydyttävä esteradasta. Rataan kuuluu erilaisia putkia, esteitä, kipuamisia ja roikkumisia, joista selviydytään ahkeralla firen painamisella tai rytmikkäällä vasenoikea-variksenpoikia-joystickillä. Jakso sisältää suhteettoman vaikeita osioita, jotka helposti aiheuttavat vakavan pelikatkon.

Seuraavaksi annetaankin aseen puhua. Radalla pomppii esiin epäilyttävästi hippien, feministien ja vihreiden näköisiä maalitauluja, joiden keskellä olevaan pilkkaan täytyy osua. Tähtäyspiste näkyy kiväärin kiikarithtäimestä. Tämä osio olisi muuten oikein hauska, mutta kun piipun suunta on usein arvailun varassa.

Sitten alokasknightlore tutustuukin jeepillä ajamiseen. Radalla olevat esineet jakautuvat kolmeen luokkaan: bonuksiin, lievään vahinkoon ja raskaaseen vahinkoon. Kun jeeppi kärsii tarpeeksi vahinkoa, pysähtyy sen kulku. Osuus muistuttaa köyhän miehen Buggy Boyta, jonka suurin synti on heikko ohjaustuntuma.

Viimeisenä harrastetaan aseetonta lähitaistelua koulutuskersantin kanssa. Tarkoitus on selvitä yhä pitemmiksi käyvistä eristä neljällä eri offensiivisella otteella. Reipas nyrkinisku, terhakka pääpusku, reilu potku ja herrasmiesmäinen polvi nivusiin ovat alokkaan käytössä.

Bootcamp onnistuu sikäli vangitsemaan armeijan hengen, että pelaaja huomaa usein miettivänsä miksi ihmeessä hän tekee tätä. Nineteen — Part 1: Bootcamp on sellainen keskitasoinen armeijadecathlon, joka ei sitä paitsi tarjoa kuin neljä lajia ja nekin täyteen hintaan. SA-INT tulee halvemmaksi ja on marginaalisesti hauskempaakin.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	**

Res.alik. Nirvi

·LOPPU·

Tartu vauhtikahvaan!

Viisi, neljä, kolme, kaksi, yksi ... FIRE!
KABOOM! Kohde poistettu. Seuraava:
AUTOFIRE! BUTUTUM. Väistö ylös:
YEAAOOURR! AUTOFIRE!
Paras pitää tiukasti kiinni.



VG-250
OVH.
150,–



COMMODORE **VG-200**
OVH.
139,–



SWITCH JOY
OVH. 140,–



VG-260
OVH. 120,–

Commodoren maahantuoja PCI-DATA on testannut Sinulle neljä tosikovaa joystickia: Commodore VG-200, VG-250, VG-260 ja SWITCH JOY. Tulituspainikkeet, tehokas automaattitulitus ja pitävät imukupit. Teknisesti etevät, vauhtipelit kestävät.

Nopein ja tarkin voittaa.
Valitse voittajan kahvat.
PCI-DATAN testaamat.
Kysy lähimmältä Commodore-kauppiaalta.

commodore

Maahantuoja:

Oy PCI-Data Ab

Silmukkatie 2, PL 148, 65101 Vaasa Puhelin (961) 113 611

INFO

TIETOKONEPELIEN MEGA-ALE

Maan suurin pelimyyjä iskee jälleen! Ostimme yhdellä kertaa maahantuojan varaston tyhjäksi. Nyt vaihtaa tietokonepelit omistajaa aivan poskettomin hinnoin. Älä osta sikaa säkissä, vaan valitse oma huippupelisi mm. näistä nimikkeistä:

commodore 64/128

	Kas.	Disk.
Gauntlet II	**49,-** ~~120,-~~	
Out Run	**49,-** ~~120,-~~	
California Games	**49,-** ~~120,-~~	
Summer Olympiad -88	**49,-** ~~120,-~~	
Rambo III	**79,-** ~~120,-~~	**129,-** ~~175,-~~
Afterburner	**79,-** ~~120,-~~	**129,-** ~~175,-~~
Operation Wolf	**79,-** ~~120,-~~	**129,-** ~~175,-~~
Thunder Blade	**79,-** ~~120,-~~	**129,-** ~~175,-~~
Exploding Fist+	**79,-** ~~120,-~~	**129,-** ~~175,-~~
The Games-Winter ed.	**79,-** ~~120,-~~	**129,-** ~~175,-~~

commodore AMIGA

	Disk.
Thunderblade	**195,-** ~~290,-~~
Out Run	**195,-** ~~290,-~~
Ferrari Formula 1	**195,-** ~~290,-~~
Operation Wolf	**195,-** ~~290,-~~
F-18 Interceptor	**195,-** ~~290,-~~

LOAD IT-erikoiskasetti-asema

Load It, on mullistavalla säätömekanismilla varustettu erikoiskasettiasema, jonka markkinoilletulon myötä vanhat nauhanvinguttimet joutavat museoon. Toimintaperiaatteeltaan Load It on sangen yksinkertainen: asetat latauksen aikana säätönupin ja led-valon avulla lukupäät kohdalleen ja homma toimii.



INFO-LIIKKEET **Alajärvi** Alajärven Kirjakauppa Ky, (966) 2229. **Alavus** Alavuden Kirjakauppa Ky, (965) 121 77. **Forssa** Hietasen Kirjakauppa Oy, (916) 264 07. **Heinola** Heinolan Kirja-Otava (910) 527 87. **Helsinki/Helsingfors** Info Center, (90) 642 877. Kehä-Info Oy, Kaarela, (90) 534 529. Kehä-Info Ky, Pihlajamäki, (90) 376 187. Kirjakievari, (90) 440 451. Runeberginkadun Kirja Oy, (90) 440 736. Sinfonia, Korkeavuorenkadun Kirja, (90) 628 266. **Hyvinkää** Info Center Hyvinkää, (914) 112 50. **Hämeenlinna** Info Center Hämeenlinna, Hämeenlinnan Kirjakauppa Oy, (917) 121 717. **Iisalmi** Iisalmen Kirjakauppa Oy, (977) 247 77. **Imatra** Imatran Kirja-Otava, (954) 630 66, Vuoksen Kirjakauppa Oy, (954) 311 07. **Joensuu** Joki-Kirja Oy, (973) 122 330. **Jyväskylä** Jyväskylän Kirja-Otava (941) 614 550. **Jämsä** Jämsän Kirjakauppa Ky, (942) 2442. **Järvenpää** Info Järvenpää, Järvenpään Kirjakulma Ky, (90) 280 944. **Kajaani** Wuoren Kirjakauppa Oy, (986) 257 77. **Kauhajoki** Kauhajoen Kirjakauppa Ky, (963) 114 26. **Kauhava** Kauhavan Kirjakauppa Ky, (964) 340 069. **Kauniainen** Kehä-Info Ky, (90) 505 0075. **Kemi** Kemin Kirjakauppa Oy, (9698) 142 07, 215 84. **Kemijärvi** Kemijärven Kirjakauppa Oy, (9692) 130 26. **Kerava** Keravan Kirja-Info Oy, (90) 246 307. **Kitee** Kiteen Kirja-Info, (973) 412 144. **Kokkola/Karleby** Kokkolan Kirjakauppa Oy/Ab Gamlakarleby Bokhandeln, (968) 183 11. **Kotka** Kirja-Kotka, (952) 126 67. Kotkan Kirja-Otava, (952) 124 75. Karhulan Kirja-Otava, (952) 611 55. **Kuhmo** Kuhmon Kirjakauppa Ky, (986) 500 03. **Kuopio** Kuopion Kirja-Otava, (971) 116 611. Tietosektori, (971) 118 522. **Kuusamo** Koillis-Info Ky, (989) 143 91. **Kuusankoski** Kirjasavinen, (951) 482 72. **Kurikka** Kurikan Kirjakauppa Ky, (964) 503 220. **Lahti** Lahden Info Aleksi Oy, (918) 523 550. **Lapua** Herättäjän Kirjakauppa (964) 388 911. **Lieksa** Lieksan Kirjakauppa Oy, (975) 211 22. **Lohja** Lohjan Kirjakauppa Ky, (912) 241 50. **Mikkeli** Mikkelin Kirjakauppa Ky, (955) 164 208. **Mynämäki** Mynämäen Kirja- ja Paperikauppa Oy, (921) 707 018. **Mänttä** Mäntän Kirjakauppa Oy, (934) 479 00. **Naantali** Kirjakauppa Birgitta Ky, (921) 751 633. **Oulu** Pohjalainen Oy, (981) 224 133. **Pieksämäki** Perman Kirja, (958) 119 00. **Pietarsaari/Jakobstad** Montinin Kirjakauppa Oy/Ab Montins Bokhandel, (967) 180 12. **Pori** Info Pori (939) 336 053. **Porvoo/Borgå** Porvoon Kirjakauppa Oy/Borgå Bokhandel Ab, (915) 146 341. **Raisio** Raision Kirja Ky, (921) 781 131. **Rautjärvi** Simpeleen Kirjakauppa Ky, (954) 711 13. **Rauma** Rauman Kirja-Aitta Ky, (938) 222 244. **Riihimäki** Riihimäen Kirjakauppa Ay, (914) 324 39. **Rovaniemi** Lapin Kansan Kirjakauppa, (960) 238 22. **Salo** Salon Kirja-Aitta, (924) 331 051. **Savonlinna** Savonlinnan Kirjakauppa Ky, (957) 218 58. **Seinäjoki** Seinäjoen Kirjakauppa Oy, (964) 131 242. **Siilinjärvi** Info Siilinjärvi, (971) 425 720. **Sodankylä** Keski-Lapin Kirja Oy, (9693) 213 40. **Tampere** Info Koskikeskus, Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, (931) 134 366. Tampereen Kirjakauppa Oy, (931) 128 380. Kirjasotka, (931) 362 44. **Toijala** Toijalan Kirja-Aitta, (937) 211 05. **Tornio** Tornion Kirjakauppa, (9698) 421 64. **Turku** Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, (921) 502 444. **Tuusula** Hyrylän Kehä-Info Ky, (90) 257 495. **Uusikaupunki** Kirja Vakka Ky, (922) 121 50. **Vaasa/Vasa** Montinin Kirjakauppa Oy/Ab Montins Bokhandel, (961) 122 500. **Valkeakoski** Valkeakosken Kirjakeskus Oy, (937) 451 35. **Vammala** Tyrvään Kirjakauppa Oy, (932) 439 11. **Vantaa** Kehä-Info Ky, Martinlaakso, (90) 892 496. Kehä-Info Oy, Hakunila, (90) 876 5259. **Varkaus** Varkauden Kirja-Otava, (972) 240 44. **Ylöjärvi** Info Ylöjärvi, Ylöjärven Kirjakauppa Ky, (931) 480 788. **Äänekoski** Äänekosken Kirjakauppa Leikman Ky, (945) 227 11.